

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

LUCIANO MARAFON

**ALÉM DA NARRATIVA OU A NARRATIVA QUE VAI ALÉM?
O CINEMA COMO EXPERIÊNCIA INTERATIVA**

**CURITIBA
2022**

LUCIANO MARAFON

**ALÉM DA NARRATIVA OU A NARRATIVA QUE VAI ALÉM?
O CINEMA COMO EXPERIÊNCIA INTERATIVA**

Dissertação aprovada pela Banca de Defesa para
obtenção do título de Mestre em Comunicação e
Linguagens, do PPGCom- UTP- Universidade
Tuiuti do Paraná.

Orientadora: Prof.^a Denize Araujo, PhD.

**CURITIBA
2022**

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sydney Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

M298 Marafon, Luciano.
Além da narrativa ou a narrativa que vai além? O cinema
como experiência interativa/ Luciano Marafon; orientadora
Prof.^a Dr.^a Denize Correa Araújo.
120f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Tuiuti do Paraná
Curitiba, 2022

1. Cinema interativo. 2. Narrativa. 3. Espectador-ativo.
4. Pós-mídia. I. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-
Graduação em Comunicação e Linguagens/ Mestrado em
Comunicação e Linguagens. II. Título.

CDD – 791.437

Bibliotecária responsável: Heloisa Jacques da Silva – CRB 9/1212

*Se for para alguém,
vai ser para mim.*

AGRADECIMENTOS

Nesses dois anos de pesquisa, encontrei muitas pessoas pelo caminho, algumas dessas se mantiveram e apoiaram bastante a construção deste trabalho, às quais agradeço profundamente por auxiliar a construir minhas narrativas pessoais e profissionais.

Agradeço ao PPGCom-UTP (Universidade Tuiuti do Paraná) e à CAPES que permitiram que eu concluísse o Mestrado com bolsa integral, assim como a todos os professores do curso, que mesmo em anos tão difíceis mantiveram a qualidade do conteúdo e das aulas. Agradeço à minha orientadora, Denize Araujo, PhD, por me ajudar a trilhar os caminhos de uma pesquisa que não foi nada fácil, mas que chegou a um resultado bem satisfatório. Denize foi fundamental não somente para a pesquisa e publicações em co-autoria, mas também para as longas e prazerosas conversas sobre o cinema, a arte e a vida. Agradeço, também, aos colegas do Mestrado em Comunicação e Linguagens que se mantiveram firmes mesmo com as adversidades dos dois últimos anos. Meus agradecimentos também para a Prof^a Dra. Denise Duarte Guimarães e a Prof^a Dra. Gláucia Davino, que fizeram parte das Bancas de Qualificação e Defesa.

Agradeço, principalmente, aos meus amigos que foram muito importantes nesses anos. Alguns de muito tempo, outros encontrei pelo caminho. Dizem que os amigos são a família que a gente escolhe e assim, como em um filme interativo, no qual as escolhas modificam a história, tenho certeza que fiz as escolhas certas. Muito obrigado a todos.

Não posso deixar de agradecer em especial a algumas pessoas: à Débora, que mesmo de longe esteve perto o tempo todo segurando a minha mão; à Juliana, que prestou muito apoio para que essa pesquisa fosse concluída; à Francine, que sempre teve um conselho, um ombro e muitas palavras para trocar; ao TJ, que com abraços me acalmou em momentos de insegurança; à Michele, por ter sido uma grata companhia para dividir os receios e alegrias de ser pesquisador; e ao Victor, que sempre esteve disposto a me ouvir. Obrigado. Vocês me fazem mais forte. Por último, mas não menos importante, agradeço a mim, que mesmo querendo desistir de muitas coisas, encontrei força para não parar de navegar.

*"Uma obra de arte (...) é passível de mil interpretações diferentes, sem que isso reduza a sua singularidade."
Umberto Eco, 1971, p. 40.*

RESUMO

As narrativas cinematográficas foram reconfiguradas com o surgimento das mídias digitais, abrindo espaço para tecnologias e possibilidades de produção e exibição, antes impossíveis, sendo capazes de criar imersão e interatividade de inúmeras outras formas. Portanto, a discussão aqui é entender como o cinema interativo é construído, problematizando se é a narrativa ou a montagem ou ambas que constroem a interatividade, como expresso no título. A pesquisa tem como objetivo entender a construção da narrativa em filmes interativos; apresentar um parâmetro das produções do gênero; e interpretar duas obras: *I'm Your Man* (1992), no qual o público usou joysticks montados em assentos para interagir; e *Bandersnatch* (2018) um filme proposto por uma plataforma de *streaming*. Os dois filmes constroem uma narrativa que une cinema, videogame e tecnologia e que pode definir a evolução da interatividade ao longo das décadas, assim como o ambiente pós-mídia (Weibel, 2005) e a transformação da figura do espectador. Outro objetivo da pesquisa é prático: a criação de um argumento de curta interativo a partir das percepções do estudo aqui proposto. Esta dissertação se justifica por sugerir um caminho de pesquisa que ainda está sendo construído. Dessa forma, a fim de analisar e entender o contexto dos territórios tecnológicos (pós)modernos, as referências teóricas selecionadas incluem autores como: Henry Jenkins, Pierre Lévy, Arlindo Machado e Lev Manovich. Para interatividade, imersão das imagens e linguagens (montagem-narrativa), autores como André Parente, Newton Cannito e Bruno Mendes, entre outros, também figuram nas definições e investigações das temáticas.

Palavras-chave: Cinema Interativo; Narrativa; Espectador-ativo; Pós-mídia.

ABSTRACT

Cinematographic narratives were reconfigured with the emergence of digital media, opening space for technologies and possibilities of production and exhibition, previously impossible, being able to create immersion and interactivity in countless other ways. Therefore, the discussion here is to understand how interactive cinema is constructed, questioning whether it is narrative or montage or both that build interactivity, as it is expressed in the title. The research aims to understand the construction of narrative in interactive films; to present a parameter of the productions of the genre; and interpreting two works: *I'm Your Man* (1992), in which the audience used seat-mounted joysticks to interact; and *Bandersnatch* (2018) a film proposed by a streaming platform. The two films build a narrative that unites cinema, video games and technology and that can define the evolution of interactivity over the decades, as well as the post-media environment (Weibel, 2005) and the transformation of the spectator. Another objective of the research is practical: the creation of an interactive short story based on the perceptions of the study proposed here. This dissertation is justified, considering that it suggests a trajectory that is still a work in progress. Thus, in order to analyze and understand the context of (post)modern technological territories, the theoretical references include authors such as: Henry Jenkins, Pierre Lévy, Arlindo Machado and Lev Manovich. For interactivity, immersion of images and languages (narrative-montage), authors such as André Parente, Newton Cannito and Bruno Mendes, among others, are also cited within the thematic definitions and investigations.

Keywords: Interactive Cinema; Narrative; Spectator; Post-media.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: exemplo de construção de mapa no Celtx.....	47
Figura 2: menu de escolhas	55
Figura 3: mapa narrativo filme Bandersnatch (2018).....	57
Figura 4: opções em números	58
Figura 5 : logo da Netflix e da série Black Mirror	59
Figura 6: gráfico da introdução	62
Figura 7: linha narrativa 1	64
Figura 8: linha narrativa 2	65
Figura 9: linha narrativa 3	67
Figura 10: linha narrativa 4	68
Figura 11: linha narrativa 5	69
Figura 12: personagem Jack	72
Figura 13: personagem Leslie.....	73
Figura 14: personagem Jack	73
Figura 15: mapa narrativo de I'm Your Man	75
Figura 16 : ato 1.....	76
Figura 17: ato 2.....	77
Figura 18: ato 3.....	78
Figura 19: exemplo de dodecaedro.....	87
Figura 20: esquema de step-outline	93
Figura 21: mapa narrativo do curta proposto.....	96

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: narrativa e interatividade	33
Tabela 2: comparação forma clássica e forma interativa	45
Tabela 3: esquema de roteirização.....	46
Tabela 5: produções live action interativas da Netflix	53
Tabela 6: comparação do corpus	79

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
Capítulo I - A (nada) nova interatividade no cinema: notas para iniciar	19
1.1 Estado da arte: onde estamos e para onde vamos	19
1.2 Interatividade: um parâmetro histórico	22
1.3 Além da narrativa ou a narrativa que vai além?	30
1.4 Se falamos em ir além, falamos de cinema expandido	39
Capítulo II - Os caminhos bifurcados do cinema interativo: análises de velhos e novos territórios	43
2.1 A (des)construção de um roteiro interativo	43
2.2 O cinema interativo: formas, conceitos, visões e desejos	47
2.3 Um pouco além do cinema: a TV e o <i>streaming</i>	50
2.4 <i>Bandersnatch</i> : interatividade entre os fragmentos	54
2.4.1 Uma narrativa múltipla que narra além da interatividade	61
2.5 <i>I'm Your Man</i> : interatividade em linhas paralelas	70
2.5.1 Uma teia narrativa	74
2.6 Uma breve comparação: entre escolhas uma narrativa é formada	78
Capítulo III - A construção de um espectador ativo	82
3.1 Dos Lumière à Netflix	83
3.2 O cinema e o videogame: um espectador-jogador	86
3.2 Afinal, de qual espectador estamos falando?	89
Capítulo IV - A construção da prática: nunca há um fim	91
4.2 O roteirista e o caminho para o roteiro	92
4.2.1 Antes do roteiro escrito, o argumento	93
4.3 Chegamos à prática: um futuro curta chamado <i>Caleidoscópio</i>	94
4.2.1 A trama e as mecânicas	95
4.2.2 O argumento de <i>Caleidoscópio</i>	98
4.2.3 Ensaio fotográfico como referência para a criação das cenas no argumento	108
Considerações finais	110
Referências	114
Filmografia	120

INTRODUÇÃO

“O cinema não pára de inventar novas possibilidades de ilusão.”

André Parente, 1998.

Começo este texto com a pergunta mais recorrente ao longo desses dois anos de pesquisa: afinal, o que é o cinema interativo? Pode-se dizer que o cinema interativo é um híbrido de linguagens e tecnologias, que envolve cinema, videogame e infinitas possibilidades de uso das formas tecnológicas. Além disso, também é possível dizer que o cinema interativo dá ênfase à experiência do espectador, focando nas possibilidades de interatividade com a narrativa, com a imagem e com o tempo. Porém, para compreender a interatividade e sua construção dentro do cinema é preciso levar em conta inúmeras questões, principalmente de como essas narrativas foram e são construídas ao longo das décadas.

Abordar o conceito de interatividade é, assim como nos filmes interativos, uma abordagem de escolhas e moldagem do próprio conceito, já que existem diversos caminhos possíveis para falar sobre interação e interatividade, que tendem a ser definições diferentes. Não é objetivo encontrar uma definição concreta para o que é interatividade, mas sim apontar visões práticas e teóricas que exemplificam tal conceito para uma melhor compreensão do *corpus*. Antes de me aprofundar em questões teóricas que pautam esta pesquisa, penso que é importante falar da motivação em pesquisar este tema.

Foi uma disciplina na graduação (em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda) que trouxe um desafio: produzir uma narrativa interativa para o YouTube. Os processos de criação, roteirização, produção, finalização e, especialmente, exibição foram desconfigurados em relação ao que já conhecia de uma narrativa. Porém, surgiu uma inquietação que trago a essa pesquisa de dissertação: como essas narrativas interativas são produzidas, no sentido de estruturas e possibilidades que se abrem em inúmeros caminhos? Será que é possível adotar fórmulas (que não são regras), na feitura de um roteiro para um filme interativo, que são utilizadas em roteiros não interativos? E como o espectador pode modificar essas narrativas? Ou seja, qual é a experiência do espectador? Vale ressaltar que a abordagem aqui proposta é relacionada às teorias de espectadorialidade, não sendo uma abordagem de recepção fílmica.

Exposto isso, é objetivo desta pesquisa entender a construção da narrativa em filmes interativos, assim como o reposicionamento do espectador. Dessa forma, a pergunta que move e problematiza este estudo é também o título dele: além da narrativa ou a narrativa que vai além? A pergunta surge em um momento em que as narrativas ganham uma nova forma de leitura e feitura frente às mídias digitais e redes sociais. Portanto, a pesquisa visa identificar e

exemplificar formas de filmes interativos, apontando para o espectador e para a roteirização desses conteúdos. A justificativa é a tentativa de complementar os estudos que estão sendo ainda em andamento, como *work in progress*.

Destacam-se os objetivos específicos: identificar e catalogar filmes interativos, com o intuito de perceber as formas de interatividade, nos quais podemos classificar os seus níveis; analisar aspectos da narrativa, já que parte dela, dentro desses filmes, é feita pelo espectador ao unir fragmentos, interagir com a imagem ou tomando decisões para os personagens; analisar a experiência do espectador, levantando a história e conceitos que podem exemplificar a mudança do lugar do sujeito que consome o filme e; criar um argumento de curta interativo. Este último objetivo se dá de forma prática, onde a teoria é colocada em jogo para a formulação de um futuro roteiro que une narrativa, interatividade e espectador.

O argumento é uma peça-chave para a construção de um roteiro, é algo a ser feito e organizado antes da escrita do próprio roteiro. Nele é escrito o que acontecerá em cada cena, descrevendo personagens, ambientes, ações e reações. Alguns roteiristas escrevem também parte dos diálogos, porém, na essência de um argumento, isso é só indicado ao leitor em forma de subtítulos. Robert McKee (2006, p. 385) comenta que: “No estágio do argumento, descobrimos inevitavelmente que as coisas que pensávamos que funcionaríamos de uma certa maneira, agora pedem por mudança”. O autor ainda sugere que antes do argumento seja produzido o *step-outline*, que resume as cenas em uma ou duas sentenças.

A discussão sobre o cinema interativo já foi proposta há muito tempo, desde os princípios do cinematógrafo até o surgimento de salas que comportam exibições digitais, telas maiores e poltronas que se reinventam para criar outras experiências na plateia. Porém, é na década de 2000 que tecnologias digitais se aprimoram para criar outras possibilidades de interatividade, como a criação de sites, por exemplo. Logicamente, a interatividade surgiu bem antes disso, até mesmo o filme interativo nasceu antes. Na década de 1990, foi lançado o filme *I'm Your Man*, um dos pioneiros em narrativa cinematográfica interativa (ao menos é o que apontam alguns autores como Peter Lunenfeld, em 2005). Anos mais tarde, em 2018, a Netflix lançou sua primeira narrativa interativa *liveaction*. Apesar de apresentarem comandos e interações muito parecidas, há configurações específicas, em cada produção, que foram desenvolvidas de acordo com a plataforma (ou mídia) de exibição, abrindo possibilidades para outra experiência do espectador.

Dessa forma, é relevante discutir essa reconfiguração do espectador nos meios digitais, especialmente em sua relação com conteúdos que estão dispostos em um serviço de *streaming*, que desconstrói o fluxo televisivo e o fluxo de salas de cinema ao apresentarem a

possibilidade de ver a narrativa em qualquer hora e qualquer lugar, além de possibilitar a interatividade em narrativas dentro da plataforma, como o que ocorre na Netflix.

Essa interatividade que é apresentada em campos de convergências, hibridizações e experimentalismo adentra a um território, como descrito por Arlindo Machado (1997), de “pós-cinema”, que resumidamente é um cinema surgido na contemporaneidade, na evolução do digital e nas possibilidades através da digitalização das imagens. Também é um território de “pós-mídia”, como abordado por Félix Guattari (1990) que explica o deslocamento dos meios de comunicação unidirecionais para uma “era de reapropriação coletiva individual”, o que foi corroborado com o pensamento de Peter Weibel, em 2012, no qual o autor afirma que a ubiquidade da mídia digital levou à condição pós-mídia, considerando que as tecnologias digitais são o núcleo de qualquer mídia. Ou seja, os meios se deslocaram tornando-se onipresentes em qualquer mídia digital. Pode-se citar, por exemplo, a televisão e o cinema, que apesar de ainda consumirmos conteúdos na TV e ainda irmos às salas de cinema, podemos encontrar essas produções através da internet e na reprodutibilidade dessas obras em códigos binários, sendo assim possível criar cópias, produzir e exibir totalmente através do digital.

Como ponto inicial, é preciso compreender este termo que ainda causa divergência em muitos autores: a definição de interatividade. Para Tatiana Levin (2012, p.03), “[...] é consenso que o conceito de interatividade é fundamental não apenas para a definição do que é o produto, mas para a formatação de tipologias baseadas em níveis de interatividade propiciados na sua fruição.” Ou seja, é possível categorizar níveis de interatividade em um mesmo produto. Nesses casos, o espectador cria diversos níveis de narrativas, propostas por ele mesmo, dando voz ativa (ou quase) a quem está consumindo. Para Pierre Lévy (1999 apud CANNITO, 2010), a interatividade pode ser categorizada em algumas formas, como a personalização da mensagem recebida pelo usuário, a reciprocidade onde um dispositivo permita várias comunicações, a virtualidade que permite a passagem da mensagem em tempo real, a implicação e a telepresença. Segundo Manovich (2007), a interatividade pode apresentar diversas funções, como simples divisões abertas ou fechadas, estruturas complexas e o que o autor chama de “interatividade arbórea”, identificada no *corpus* analisado nesta pesquisa. Essa interatividade é dividida como galhos de uma árvore e acontece a partir de opções na tela do usuário em forma de menu. De acordo com Lorenzo Vilches (2003, p. 229), “[...] a interatividade não é um meio de comunicação, mas uma função dentro de um processo de intercâmbio entre duas entidades, humanas ou máquinas.” Assim, podemos definir o tipo de interatividade proposta pela Netflix, onde a relação homem-máquina é ocasionada através de novas concepções de mídia.

Por outro lado, Bruno Mendes da Silva e Susana Costa (2020) questionam se de fato esses conteúdos são interativos, ou proporcionam uma falsa interatividade. Para os autores,

mesmo que o espectador consiga fazer algumas escolhas ou participar de outra forma da narrativa, ainda assim ele seguirá um caminho já definido pelo roteiro (ou pela equipe de produção), ou seja, o espectador escolhe entre as opções oferecidas a ele, que são opções já pré estabelecidas. Dessa forma, o espectador não seria responsável por criar uma nova narrativa, mas sim por navegar entre as possibilidades de uma narrativa já existente.

É fato que nenhum filme interativo oferece uma experiência totalmente autônoma ao espectador, e talvez uma “interatividade total” ainda seja e permaneça utópica por algum tempo. Porém, de qualquer forma, alguns experimentos já oferecem uma sensação ou uma experiência de interatividade quase completa ao fazer com que o espectador una fragmentos para compreender a narrativa.

Sergio Ricardo dos Santos e Vicente Gosciola sugerem, no artigo “Os vídeos interativos e suas modalidades”, em 2011, algumas classificações da interatividade em vídeos dispostos na internet e em DVD. Para os autores, essas narrativas podem ser divididas em cinco modalidades: I) Narrativa bifurcada, na qual é possível alterar os rumos da história; II) Ponto de vista, quando é possível visualizar outros pontos de vista do mesmo ou de outro personagem; III) Recebimento de conteúdo, em um ato de recolher conteúdos adicionais ao filme dos espectadores; IV) Envio de conteúdo, quando há fotos, nomes, números, entre outros arquivos que auxiliam na construção da narrativa; V) Controle, no qual é possível controlar o tempo, pular de um ponto para outro, controlar ângulo 360° ou trocar de câmera, algo comum nos jogos de videogame (p. 12-13). São muitas as definições para o termo, que será mais aprofundado no decorrer do texto.

O fato é que a narrativa cinematográfica já passou por grandes revoluções, desde o início do cinema falado até a chegada da internet. Em um contexto histórico, as narrativas interativas audiovisuais também tiveram outro propósito além do cinema, como a publicidade e os games. Se por um lado concebemos salas de cinema que evoluíram, com telas maiores e cadeiras que se movem representando a movimentação da narrativa, e filmes que nos levam além do contexto comum de montagem e produção, por outro lado temos os serviços de *streaming* que desconfiguram os lançamentos em cartazes e possibilitam outra abordagem da narrativa (como a interatividade arbórea ou interatividade bifurcada). A Netflix, por exemplo, uma das maiores produtoras mundiais de narrativas cinematográficas para o *streaming*, lança alguns filmes em salas de cinema para participar de premiações, e diminui para alguns dias o lançamento em sua plataforma, o que antes podia demorar meses para um filme sair de cartaz e ser lançado em DVD. Porém, grande parte de suas produções são lançadas diretamente na plataforma. Atualmente, podemos dizer que estamos em outra realidade no sentido de produzir e exibir filmes que são lançados na televisão da internet e não só na sala de cinema.

Dito isso, torna-se relevante questionar como este “novo cinema” é criado e quais as experimentações possíveis para estes filmes, entendendo o contexto que Denise Azevedo Duarte Guimarães (2020) descreve como "a reinvenção do cinema". Um contexto que também é possível conceituar como “cinema das mídias digitais”, que constrói principalmente montagens cinematográficas inovadoras a partir das novas mídias. Segundo Manovich (2001), a mídia torna-se “nova mídia” quando os computadores se tornam processadores de mídia. Ou seja, a concepção de “novas mídias” de Manovich remete a processos comunicacionais que passam pelas lógicas computacionais, envolvendo desde a produção até a distribuição de conteúdos. Dessa forma, toda “nova mídia” passa por esse processo e lógica computacional ou algorítmica. O autor ainda conceitua o que ele chama de “cinema de banco de dados” (2015), no qual o armazenamento em mídia se torna o ponto-chave para a interação homem-máquina.

Este movimento de “atualização” ou reinvenção das técnicas cinematográficas pode ser associado ao movimento de desterritorialização apontado por Gilles Deleuze e Félix Guattari (2012), no qual a arte pode sair de seu território original para fazer parte de outros territórios. Ou seja, o cinema imerge em outras mídias para se transformar novamente em outro cinema, o que para alguns autores, como Machado (1997) pode ser associado ao pós-cinema, ou até mesmo uma “condição pós-ecrã”, segundo Victor Flores (2017). Weibel (2012) também analisa esta propriedade do digital da mídia como “condição pós-mídia”, que sugere que o código secreto por trás de todas essas formas de arte é o código binário do computador e a estética secreta consiste em regras e programas algorítmicos. Dessa forma, a condição pós-mídia apontada pelo autor permite a produção de filmes a partir de programas de edição e captação de imagens pelo computador. Weibel ainda complementa:

[...] o computador é melhor em simular e definir um determinado grau de granulação em uma bobina de filme de 16 mm do que um filme real jamais poderia atingir. A simulação digital das notas de uma flauta soa mais como uma flauta do que as notas que um flautista jamais conseguiria extrair de uma flauta real. Da mesma maneira, o computador é ainda melhor para simular o tremeluzir da escrita se houver uma perfuração esfarrapada na bobina do filme do que a própria realidade, e o mesmo vale para as notas de um piano preparado. É somente graças ao computador pós-mídia, a máquina universal, que podemos perceber a abundância de possibilidades que reside na especificidade da mídia. (WEIBEL, 2012, online)

Manovich (2001), em seu ensaio sobre a estética pós-mídia, sugere que a história da arte e a prática da arte devem ser atualizadas através dos novos paradigmas desenvolvidos pelas mídias digitais, considerando as especificidades de *software*. Weibel (2012), assim como Manovich, afirma que hoje não há mídias dominantes, uma vez que todas elas estão dialogando umas com as outras, asserção que corrobora com a convergência das mídias proposta por Henry Jenkins (2009, p. 42), que sugere que “[...] a convergência envolve uma transformação tanto na

forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação”. Apesar desses autores terem conceitualizado esses termos e visões bem antes de 2022, olhar para teorias e artefatos do passado (distante ou recente) está longe de ser algo obsoleto, mas próximo de enxergar novas possibilidades para o futuro.

É neste contexto de pós-mídia e convergência que o cinema expandido¹ ganha força em produções que unem a tecnologia com a narrativa. Apesar desse cinema já ser visto desde a década de sessenta, é atualmente que percebemos o quanto as inovações tecnológicas e midiáticas configuram outro método de produção, divulgação e exibição. Jeffrey Shaw (2005, p. 362) apontou que “[...] o maior desafio para o cinema expandido digitalmente é a concepção e o planejamento de novas técnicas narrativas que permitam que as características interativas e emergentes desse meio sejam incorporadas satisfatoriamente”. A interatividade, considerada uma das mortes do cinema por Machado (1997), é também uma característica do contexto pós-midiático. É relevante compreender este território onde os filmes interativos atuais nascem, pois eles são moldados pelo meio, pela mídia (ou pós-mídia) e pelas tecnologias existentes. O que vai de encontro ao documentário de Wim Wenders, de 1982, *Chambre 666*, no qual diversos diretores do mundo todo são questionados sobre o futuro do cinema. Talvez a fala que mais representa este contexto seja a de Michelangelo Antonioni, onde ele diz que as “mudanças tecnológicas, conseqüentemente do cinema, são inevitáveis, resta aos humanos se adaptarem a isso” (WENDERS, 1982). 26 anos depois, Gustavo Spolidoro faz o mesmo questionamento em seu curta *De volta ao quarto 666*, porém, agora, Wim Wenders está frente às câmeras. Wenders assiste novamente o seu curta e comenta as diferenças tecnológicas da época em que foi gravado, com as possibilidades de gravações de 2008. Em uma de suas falas, aponta: “a coisa mais curiosa do cinema, é que ele sobrevive a todos nós.” (SPOLIDORO, 2008).

Com o passar das décadas, o cinema encontrou outras fontes de inspiração que vão além da literatura e da pintura, e encontrou outras formas de pensar a própria arte cinematográfica, inserindo inovações tecnológicas para gerar novas percepções, que por vezes vão além da imagem em movimento. Com as mídias digitais, a arte cinematográfica encontrou novos caminhos possíveis para experimentar a narrativa, por vezes inserindo-se dentro de jogos de videogame, por exemplo, ou até mesmo tomando para si proposições encontradas em jogos eletrônicos, como o que acontece em *Bandersnatch*. O que vemos é um cinema que se expandiu para outras mídias, para outras formas de se relacionar com o espaço-tempo e, principalmente, tem trazido novas imersões para o espectador, que deixa de ser uma figura

¹O termo “cinema expandido”, inicialmente cunhado por Gene Youngblood em 1970, pode ser um conceito aplicável na pesquisa, especialmente na versão de André Parente (2007, p. 39), quando o mesmo define o termo em relação ao “[...] processo de desocultamento do dispositivo do cinema e da produção de uma imagem processual, aberta, que envolve o espectador”. O cinema interativo é um cinema expandido, ao oportunizar a participação do antigo espectador passivo. Um termo que será tratado no decorrer do texto.

passiva para também construir a narrativa — na maioria das vezes cognitivamente. Nesse sentido, podemos chamar esse cinema de cinema-game, no qual o videogame, interatividade e narrativa cinematográfica se encontram no cinema expandido, formulando os filmes-jogos ou jogos-filmes, como veremos no decorrer do texto com os conteúdos *Detroit* e *Erica*. Creio que falar de cinema, especialmente interativo, não é abordar somente aspectos técnicos da linguagem, mas é falar de sensações e sentimentos despertados no espectador.

Dessa forma, um dos objetivos do estudo é abordar a figura do espectador², reconhecendo os lugares onde ele é colocado ao assistir filmes, especialmente, filmes interativos. Há diversas formas e conceitos a respeito deste “novo espectador”, que deixa de ser uma figura passiva em relação à máquina para utilizá-la por vezes para mudar a própria narrativa. Segundo Jean-Louis Baudry (1970), podemos denominá-lo de “sujeito-espectador”, constituído e constituidor em relação com o texto. Nos estudos culturais, o termo “receptor” recebe uma atualização, proposta por Efendy Maldonado (2014) por “sujeito-comunicante”, que além de receber produz sentido. Para as novas narrativas de videogames podemos pensar em “jogador-espectador” por consumir a jogabilidade pautada na narrativa cinematográfica. Philippe Dubois (2014) sugere um “espectador-montador” para o cinema expandido e interativo exibido em instalações, que pode também exemplificar o espectador de filmes interativos.

O espectador de filme interativo passa por outra lógica de consumo, já que precisa utilizar artefatos para criar interatividade, construindo assim outras formas de imersão. Porém, “[...] ainda assim, o potencial de ilusão do cinema não está necessariamente ligado a trepidações de cadeiras ou à interatividade” (FERREIRA, 2017, *s.p.*). Ou seja, a imersão de uma narrativa não se limita somente a esses dispositivos dentro de uma sala. Segundo Gisele Motta Ferreira (2017), o espectador tem uma experiência emocional e mental que segue a proposta do filme, não somente aos artefatos utilizados para a exibição. Machado (2002) define esse momento como “um mergulho nas imagens, agora digitais”. Rubens Cardia e Leticia Passos Affini apontam que,

[...] imersividade é a predisposição de um determinado dispositivo de gerar, em maior ou menor grau, a sensação de imersão e, por conseguinte, passamos a definir um dispositivo imersivo como todo aparato que apresenta a capacidade de envolver a percepção do observador em uma paisagem virtual com o intuito e a capacidade de criar ilusão de presença e transformar o espaço pictórico em espaço de experiência. (CARDIA; AFFINI, 2019, p. 04)

Observando a evolução do espectador, é possível apontar que a escrita do roteiro também se reconfigurou com o passar do tempo. Podemos perceber isso apenas observando os

² Porém, não de uma forma pautada na recepção fílmica, mas sim na espetatorialidade.

filmes propostos pelos Irmãos Lumière e os filmes atuais, por exemplo. A inserção do som, da montagem não-linear e dos efeitos visuais e digitais criaram outra forma de pensar o roteiro. Janet Murray (2003), em seu livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, esclarece diversas questões sobre o roteiro no campo hiper-mídia. Uma delas é que neste campo as narrativas se tornam multiformes, ou seja, há diversas maneiras de contar essas histórias e fazer com que o espectador, que pode ser entendido como interator, consuma-as e seja deslocado de sua “passividade”.

Apesar de autores como Robert McKee (2006) e Syd Field (2001) apontarem que não há uma regra para a escrita cinematográfica, mas sim estruturas, o que percebemos é uma característica comum em grande parte dos filmes: os três atos. Este tema, inclusive, já foi objeto de estudo para o pesquisador Nathan Nascimento Cirino, no artigo *Desafios do Roteiro Cinematográfico no Cinema Interativo*, apresentado no INTERCOM em 2012. O autor faz um questionamento pertinente para essas narrativas: até que ponto é possível utilizar estruturas do roteiro clássico em narrativas interativas?

No roteiro interativo, é preciso levar em conta “o que” e “como” o espectador vai modificar a narrativa, não somente como vai recebê-la. Dessa forma, a figura do roteirista precisa se colocar em outras funções, entender a plataforma, a tecnologia, e quais as possibilidades de escolhas ou de interatividade que aquele ambiente digital vai possivelmente proporcionar. Portanto, o roteirista precisa ir além de sua função e pensar, também, como um programador.

A grande dificuldade enfrentada na produção de um filme interativo, assim como no argumento ou roteiro, é o orçamento, já que para que a interatividade aconteça é necessário gravar diversas linhas de narrativas. O processo de exibição também se torna algo caro, considerando que é preciso inserir aparatos tecnológicos e outras funcionalidades. Isso pode explicar a dificuldade de encontrar esse tipo de produção aqui no Brasil, onde poucas obras internacionais foram lançadas e há pouca produção nacional. No entanto, essas narrativas se adaptaram à internet, possibilitando um maior consumo. Dessa forma, pode-se dizer que o cinema interativo é algo cambiante, que muda de forma e não estabelece fronteiras visíveis entre as linguagens.

Para resolver os objetivos da pesquisa, foram comparados conceitos do referencial teórico para chegar ao objetivo de entender a construção da narrativa interativa, observando também o espectador, que antes era visto como uma figura passiva e agora ganha outros lugares dentro dessas narrativas. A fim de analisar e entender o contexto dos territórios tecnológicos (pós) modernos foram selecionados autores como: Henry Jenkins, Pierre Lévy, Arlindo Machado e Lev Manovich. Para aprofundamento em interatividade, imersão das imagens e

linguagens (montagem-narrativa) autores como André Parente, Newton Cannito e Bruno Mendes foram relevantes para definições de conceitos.

Portanto, o texto que segue é dividido em quatro capítulos que nos levam para tecnologias e formas de narrar histórias interativas do século passado e nos trazem ao século presente, analisando filmes desde *Kinoautomat* (1967), considerado um dos primeiros filmes interativos, se aproximando às narrativas interativas na internet e aprofundando análises de dois filmes que compõem o *corpus* da pesquisa: *I'mYour Man* (1992) e *Bandersnatch* (2018).

No primeiro capítulo abordo o conceito de interatividade, entendendo o que já foi pesquisado academicamente sobre o tema e também relacionando com a evolução da prática. Aponto também filmes e outros conteúdos interativos que possam ser pertinentes de serem observados nessa pesquisa. Neste primeiro momento também adentro em questões da narratologia e da experiência interativa que o cinema pode proporcionar aos seus espectadores. Além disso, trago o termo cinema expandido para definir melhor o cinema interativo.

No segundo capítulo, a discussão é sobre os territórios em que o cinema interativo é inserido, observando casos antigos e novos. Aqui também é discutida a evolução da mídia para o pós-mídia, identificando diferenças e questões que transformam e reconfiguram as narrativas nesse ambiente, que passam do cinema para a tv, para o videogame e para outras mídias digitais. No segundo capítulo é também onde as análises do *corpus* se concentram. Os filmes *Bandersnatch* (2018) e *I'mYour Man* (1992) são observados para compreender a estrutura narrativa de filmes que oferecem interatividade, neste caso, em décadas bem diferentes.

Já o terceiro capítulo é dedicado aos espectadores, compreendendo o seu papel em um filme interativo e inserindo questões que estão entre o homem e a máquina, e a relação desses dois pólos, assim como os diversos termos que podem ser utilizados para compreender a figura do espectador, que se transforma também em jogador, interator e montador.

Por fim, segue a construção da prática de um argumento que será base para a construção de um roteiro para um curta interativo, expondo mecânicas, estruturas e os desafios de escrever para as novas mídias. Ao final, apresento o argumento de forma completa, feito a partir das bases encontradas na pesquisa e no estudo teórico.

Capítulo I - A (nada) nova interatividade no cinema: notas para iniciar

“Entre as razões estéticas ou intelectuais propostas ao olhar humano, nenhuma exige a presença, a colaboração do espectador como o cinema.”
Jacques Audiberti, 1946.

Neste capítulo, é apresentado o estado da arte, sobre o qual encontrei pesquisas e autores relevantes para se pensar o cinema e a interatividade. Um tema que permite muitas variações de conceitos e profundidades, a interação entre homem e máquina é algo que sempre estará em pauta e sempre será um pensamento modificado pelo tempo em que é discutido. Por isso, se torna bem importante compreender onde essa pesquisa é inserida dentro dos estudos acadêmicos. Também é apresentado um parâmetro histórico do cinema interativo, apontando produções que exemplificam a mudança da interatividade ao longo das décadas, identificando os filmes e propondo uma categorização em sua forma interativa. Foram encontrados mais de 30 filmes que compõem uma tabela para observação das características comuns desse cinema, e também foram inseridos na pesquisa produtos interativos que permeiam o cinema expandido. Dessa forma, é possível compreender a construção da interatividade e da própria narrativa dentro destas produções.

Uma das formas mais comuns dentro do cinema é a interatividade arbórea, na qual a interatividade é focada nas escolhas do espectador, sendo que uma escolha leva a outras duas e assim por diante (como galhos de uma árvore), porém não se limitando somente a isso. Muitas tecnologias são utilizadas para criar interatividade, como sensores, programação dos algoritmos e softwares decodificadores de som e imagem, especialmente quando observamos a evolução das plataformas de exibição e dos jogos de videogame, nos quais podemos apontar para as mais distintas experiências e possibilidades de criar narrativas interativas.

Para finalizar este capítulo, parte-se para uma compreensão sobre o conceito de cinema expandido, algo fundamental para a formulação do cinema interativo. Um cinema que é frequentemente reconfigurado pelas novas possibilidades tecnológicas e a própria visão do espectador.

1.1 Estado da arte: onde estamos e para onde vamos

Academicamente os assuntos que envolvem interatividade e narrativa sempre criam grandes discussões e apontamentos para os mais diversos sentidos. Pensando nisso, é importante perceber as produções teóricas sobre esses temas, além das produções práticas que

ainda serão citadas, para localizar onde essa pesquisa se insere dentro da academia. Para encontrar estes trabalhos foi feita uma pesquisa no Google Acadêmico e no Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES. Os termos pesquisados nesses bancos foram: cinema interativo, espectador, interatividade e experiência fílmica.

Das centenas de trabalhos encontrados, parte desses não abordava a interatividade dentro do cinema, sendo então excluídos dessa amostragem. Também foram excluídos trabalhos de recepção que abordam o espectador, já que aqui as questões são outras e não dando o enfoque para a recepção em si. O termo “cinema interativo” foi o que mais apresentou trabalhos que se assemelham a esta pesquisa.

O cinema interativo já foi tema de estudo na dissertação de Nathan Nascimento Cirino, apresentada em 2012 na Universidade Federal de Pernambuco. Com o título *Cinema interativo: problematizações de linguagem e roteirização*, o autor discute o termo *iCinema*³, relacionado às mídias interativas, assim como a transformação da linguagem cinematográfica e a fronteira entre *games* e filmes interativos, sendo este último assunto um dos pontos-chave para a diferenciação das produções. O autor pontua:

A primeira distinção entre filme interativo e game diz respeito à ordem. A grande maioria dos filmes interativos, como vimos, possui mapas narrativos multilineares, o que pode ser compreendido como a existência de várias ordens possíveis. Desta maneira, ao interagir com o filme interativo, a ordem que é construída não é a ordem pré-estabelecida, mas apenas uma delas. (CIRINO, 2012, p. 112)

O autor ainda destaca outra possível diferença entre os conteúdos: “[...] o problema que encontramos nas características do jogo que entra em conflito com o filme interativo é a necessidade de alcançar um objetivo.” (CIRINO, 2012, p. 112) Porém, apesar dos filmes interativos não possuírem metas bem definidas em comparação com os jogos, alguns filmes possuem objetivos dentro da narrativa e, até mesmo, o espectador pode sair como “ganhador” assim como em um jogo.

Para exemplificar: o filme *Bandersnatch*, que será melhor analisado adiante, possui objetivos que o espectador deve cumprir, sendo o principal deles entregar da melhor forma o jogo que o protagonista está desenvolvendo. Outro exemplo é o filme da série *Unbreakable Kimmy Schmidt* que ao final “correto” o espectador recebe a mensagem “*You Win*”. Nesse sentido, as narrativas de jogos e filmes interativos começam a deixar as fronteiras ainda mais invisíveis. Cirino comenta que as estruturas dessas narrativas também evoluem os métodos clássicos, abrindo possibilidades para inúmeros clímaxes e crises. Portanto, esta pesquisa se

³ Termo que se relaciona com o cinema interativo a partir das mídias digitais.

aproxima bastante da pesquisa de Cirino, porém propõe ir um pouco além, já que conta com a construção de um argumento.

A pesquisadora Karen Keslen Kremes, em sua dissertação *Cultura Geek e tecnologia: reflexões sobre os híbridos de videogame e cinema interativo*, de 2018, também discute as possíveis fronteiras entre jogo e filme interativo. Kremes discute o termo filme-jogo e jogo-filme e destaca:

Em jogos ou jogos-filmes de narrativa emergente a história segue uma sequência fechada de eventos em aberto. O jogador possui liberdade para alterar os eventos no decorrer da sequência. Essa mesma tecnologia de interatividade entre sujeito e narrativa se dá no cinema interativo. (KREMES, 2018, p. 65)

Aproximando as possibilidades ao *corpus* desta pesquisa, é possível notar que o espectador precisa respeitar os limites da narrativa, ou seja, não há como criar novos caminhos além daqueles já traçados no mapa narrativo. Em um jogo de videogame, por exemplo, a liberdade do jogador é muito maior. Outra pesquisa relevante e que contribui para esta é a de Denis Porto Renó, que problematiza o papel do espectador dentro dessas narrativas interativas. O autor chama de espectador-usuário, pelo fato de estar interagindo com uma interface, e por estar sempre disposto a navegar pelas possibilidades online.

Paulo Cesar Santana de Alcantara Filho, em sua pesquisa de dissertação *O Cinema interativo e as estratégias de construção modular dos filmes*, de 2016, apresenta uma identificação das estratégias e técnicas utilizadas para a construção de narrativas audiovisuais interativas. Patricia Bieging, em sua tese de doutorado: *Potencialização da experiência estética no iCinema: diretrizes para a criação de roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo*, desenvolveu quatro diretrizes que podem auxiliar no desenvolvimento de um roteiro interativo, que são: 1) foco nas estratégias de potencialização da experiência do espectador, subdividido em: criação da narrativa, captura da atenção, realismo da narrativa, personagens e *self-experience*; 2) dispositivos estratégicos e gerenciamento interativo; 3) gerenciamento das ramificações, subdividido em: manutenção do fluxo, teasers e inatividade do espectador e; 4) condução do fluxo narrativo. Essas diretrizes podem auxiliar na construção do argumento aqui proposto.

Edgar Henrique Clemente Pêra, em sua tese intitulada de: *O espectador espantado*, de 2017, apresenta um panorama do perfil do espectador ao longo da história do cinema, como o autor coloca: do espectador-receptor ao espectador-criador. A tese é fruto de pesquisas artísticas e teóricas, que ao final renderam um filme com o mesmo nome. Bruno Mendes da Silva, em seu pós-doutorado, propôs também a união da teoria e da prática em *Os Caminhos que se bifurcam: hipóteses de interatividade para o cinema do futuro*. O pesquisador questiona

a interatividade nas produções: até onde o espectador está de fato interagindo? O que é, de certa forma, um questionamento também dessa pesquisa quando observa a figura do espectador.

A presente pesquisa se insere em um cenário que já conta com alguns estudos e investigações, mas ainda não foi totalmente explorado, principalmente no contexto das novas mídias, no qual pesquisas começaram a ficar mais evidentes na última década. A narrativa interativa ainda é algo que causa estranhamento, tanto por parte de alguns pesquisadores quanto pelo espectador. Porém, ainda precisamos contar e ouvir histórias que se adaptam ao tempo, através da tecnologia ou na reformulação de estruturas clássicas. Ou seja, pensar histórias interativas a partir da interatividade, não só histórias lineares, que possibilitam certo grau de interação.

1.2 Interatividade: um parâmetro histórico

Como já apontado anteriormente, são possíveis diversas compreensões sobre o conceito de interatividade. Dessa forma, antes de tudo, iremos compreender a diferenciação entre os conceitos de interatividade e interação.

No dicionário Aurélio, interatividade pode ser definida como uma “capacidade de troca entre o usuário de um sistema informático e a máquina (computador), através de um terminal possuidor de uma tela de visualização.” Já interação, também no dicionário Aurélio, seria a “influência recíproca entre uma coisa e outra, entre uma pessoa e outra: a interação da teoria e da prática.” Ou seja, interação é a ação (direta ou indireta, mediatizada) entre sujeitos. Interatividade é a capacidade potencial de meios e sujeitos agirem mutuamente, como uma troca entre homem e máquina. Para os autores Simone de Paula Teodoro Moreira et. al. a partir da visão de Maria Luiza Belloni, os termos podem ser descritos dessa forma:

Belloni (1999, p. 58) esclarece a diferença entre interação e interatividade, considerando que a interação é uma ação recíproca entre (CD-ROMs de consulta, hipertextos em geral, etc.) ou a atividade humana, do usuário, de agir sobre a máquina, e de receber, em troca, dois ou mais atores onde ocorre intersubjetividade, isto é, encontro de sujeitos, que pode ser direta ou indireta (mediatizada). Interatividade pode significar a potencialidade técnica oferecida por determinado meio, uma 'retroação' da máquina sobre ele. (MOREIRA; GOMES; SOUZA, 2014 p. 02)

Em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (2019), Walter Benjamin já discutia que as novas tecnologias da contemporaneidade iriam oferecer outra relação do homem com a máquina. O autor apontava que toda tecnologia seria definitivamente interativa e isso iria influenciar no modo em que consumimos e produzimos obras de arte. Para Eduardo Cardoso

Braga (2005) o cinema foi uma das artes mais reconfiguradas a se deparar com a questão da interatividade, essencialmente no ciberespaço⁴.

Alguns pesquisadores trazem o termo “interatividade” intrinsecamente ligado ao termo “comunicação”, porém é importante frisar que nesta pesquisa essa associação não é pertinente, já que a interatividade da qual é tratada é a interação entre o homem e máquina e, também, homem e narrativa. Apesar de filmes como *Corra, Lola, Corra* (Tom Tykwer, 1999) e *O Livro de Cabeceira* (Peter Greenaway, 1996) oferecerem percepções interativas, ao fazerem com que o espectador participe cognitivamente para compreender o filme, ainda assim não são essas produções aqui abordadas. Eric Zimmerman (2004) comenta que talvez todas as narrativas possam ser interativas, mas podem ser interativas de diferentes maneiras. O autor ainda destaca quatro formas de interatividade em relação a um texto, que podemos aproximar na leitura de um filme:

Modo 1: Interatividade cognitiva: Este é o tipo de interação psicológica, emocional, hermenêutica, semiótica, resposta do leitor, efeito Rashomon, etc. que um participante pode ter com o chamado "conteúdo" de um texto. Exemplo: você releu um livro após vários anos e descobriu que ele é completamente diferente do livro de que se lembra.

Modo 2: Interatividade funcional: Incluindo aqui interações funcionais e estruturais com o material textual. Aquele livro que você releu: tinha um índice? Qual foi o design gráfico das páginas? Qual era a espessura do papel? Qual era o tamanho do livro? Quão pesado? Todas essas características fazem parte da experiência total de interação de leitura.

Modo 3: Interatividade explícita: Isso é "interação" no sentido óbvio da palavra: participação aberta, como clicar nos links não lineares de um romance em hipertexto, seguindo as regras de um jogo de linguagem surrealista, reorganizando as roupas em um conjunto de bonecos de papel. Como escolhas, eventos aleatórios, simulações dinâmicas e outros procedimentos programados na experiência interativa.

Modo 4: Metainteratividade: Esta é a interação fora da experiência de um único texto. Os exemplos mais claros vêm da cultura do fã, em que os leitores se apropriam, desconstroem e reconstroem a mídia linear, participando e propagando mundos narrativos comunitários. (ZIMMERMAN, 2004, online)

Dessa forma, um mesmo conteúdo pode ser interativo de diversas maneiras. A participação do sujeito, do leitor ou do espectador nessas narrativas pode ser de inúmeras formas, que vão desde manusear artefatos até mudar a imagem e o rumo da narrativa entre outras funções que ele possa desempenhar. Pode-se, então, definir que esse cinema “que dá para jogar” como cinema-game, onde a narrativa — tanto na arte cinematográfica quanto em jogos — ganha aspectos de interatividade e de convergências, considerando que o cinema influencia as narrativas de jogos e os jogos influenciam as narrativas/montagens do cinema interativo.

Dito isso, iremos agora fazer uma viagem ao passado do cinema interativo e, também, nos aproximando do cinema interativo atual. Em 1967, o filme tcheco *Kinoautomat*:

⁴ Trata-se do ciberespaço como lugar no qual não há necessidade de presença física do homem, onde a relação entre homem e máquina se torna mais íntima, como o computador, por exemplo.

Onemanandhishouse, apresentado na Expo 67 em Montreal, foi considerado o primeiro filme interativo. Havia dois botões em cada poltrona, um vermelho e um verde, na sala do evento construída especialmente para o filme. As opções eram simples, como decidir se o personagem, Mr. Novak, deveria ignorar ou não um policial na estrada, abrir ou não a porta para uma mulher, e assim por diante. Contudo, décadas mais tarde, ficou comprovado que as duas tramas paralelas convergiam para um só final que não podia ser alterado pela audiência. Carlos Merigo, em sua breve retrospectiva do cinema interativo, ressalta que o diretor Radúz Činčera, falecido em 1999, admitiu em entrevista o truque usado em *Kinoautomat*. “O filme foi restaurado pela filha do diretor, Alena Cincerova, e em 2009 circulou novamente por diversos festivais de cinema na Europa e Estados Unidos. (MERIGO, 2010, online).

Nos anos 1990, com a popularização e o auxílio do DVD, outras formas de interatividade foram possíveis. Com o DVD foi muito mais fácil criar os caminhos que o espectador iria traçar dentro do filme. Peter Lunenfeld (2005, p. 372) argumenta que Bob Bejan foi o pioneiro do filme interativo. Segundo o autor, *I’m you rman*, dirigido por Bejan, foi considerado o primeiro filme interativo do mundo, quando estreou em um número seletivo de cinemas em 1992. O curta-metragem seguiu a mesma ideia de interação idealizada por *Kinoautomat*, com botões nas poltronas para que o público pudesse escolher entre as opções apresentadas na narrativa. Mais tarde, em 1998, o filme ganhou uma versão interativa em DVD. Atualmente é possível ver uma versão não interativa no YouTube (para acessar é só apontar a câmera do celular para o QRCode abaixo e clicar no link).



Alain Resnais, em 1993, lançou dois filmes intitulados de *Smoking/No Smoking*. Resnais, adaptando do teatro uma série de oito peças interligadas que seguem as consequências de uma escolha casual para chegar a dezesseis finais possíveis. O diretor reduziu o número de finais e comprimiu as peças em dois filmes, cada um com um ponto de partida comum e para ser visto em qualquer ordem.

Em 1995, *Mr. Payback: AnInteractiveMovie* (Bob Gale) foi lançado em salas de cinema e de forma interativa para o DVD. Seguiu basicamente a mesma estrutura narrativa de *I’m Your*

Man. Esses dois filmes utilizaram da mesma tecnologia do DVD e das salas de cinema para criar interatividade, de forma que a narrativa parava em determinado momento e o espectador fazia a sua escolha através do controle remoto. Porém, de qualquer forma, reconfigurar a sala de cinema para proporcionar interatividade não é uma tarefa fácil e nem financeiramente acessível, o que pode explicar certo “fracasso” das primeiras tentativas de filmes interativos, especialmente pelo alto custo de produção e exibição. Não bastava somente a tela grande em uma sala escura, era necessário também poltronas adaptadas para a plateia interagir, em uma outra concepção de salas de cinema. Sem contar a produção desses filmes, que deveriam proporcionar inúmeras linhas possíveis de narrativa. O curioso é que esses filmes sempre foram conhecidos como experimentos, não como algo que pudesse ganhar mais destaque dentro da produção cinematográfica, como aponta Peter Lunenfeld (2005):

Naturalmente, o computacional e o cinematográfico são agora forças culturais e econômicas tão grandiosas e interligadas que uma discussão geral sobre elas é quase impossível. Então perversamente, escolho discutir não um dos intermináveis sucessos desse casamento, dos efeitos especiais gerados por computador (CGfx) aos DVDs e filmes digitais, mas um “fracasso”: o “cinema interativo”, um híbrido que foi um grande *hype*, mas que nunca deu certo. É interessante, porém, que o fracasso dessa forma nunca diminuiu o entusiasmo de seus proponentes e que sua própria falta de sucesso ocasionalmente inspirou um fervor ainda maior de endireitá-la. (LUNENFELD, 2005, p. 368)

Antes disso, em 1989, Jeffrey Shaw, pioneiro no uso da interatividade em suas instalações de arte, criou a *Cidade Legível*, onde o visitante poderia montar em uma bicicleta estacionária através de uma representação simulada de cidades reais - Manhattan, Amsterdã e Karlsruhe - tendo o guidão e os pedais da bicicleta como interfaces para o controle interativo sobre a direção e velocidade de deslocação⁵.

Entre 2001 e 2003, produções de baixo orçamento também foram produzidas, como *Point of View* e *Switching*. *Point of View*, de David Wheeler, é uma hibridação de drama, mistério e romance. Sua interatividade permitia guiar as reações e ações dos personagens respondendo questões de múltipla escolha, possibilitando finais diferentes. *Switching*, filme interativo dinamarquês vencedor do Prix Mobius Nórdica 2005, cria um labirinto multidimensional de pensamento, como um quebra-cabeça que pode ser mudado no momento da exibição, pressionando “*enter*”. As expressões dos atores indicam possibilidade de mudança e as cenas são montadas em *looping* para que os espectadores/interatores possam decidir quando querem que o filme termine, clicando no controle remoto.

Um fenômeno curioso é que existem alguns filmes originalmente não interativos que ganharam versões interativas para o DVD, como o *Premonição 3* (James Wong, 2006),

⁵ Disponível em <http://www.virtualart.at/database/keywords/work/the-legible-city.html>

considerado um dos primeiros filmes interativos a ser lançado no Brasil. *Premonição 3* foi lançado como uma novidade, uma tecnologia inédita. Através dessa versão foi possível modificar algumas mortes e chegar a outro final para os personagens, porém sem grandes mudanças da versão original.

Em 2008, o filme brasileiro *A Gruta*, dirigido por Felipe Gontijo, estreou em festival, ganhou uma versão interativa em DVD e foi posteriormente lançado no YouTube, onde há uma navegação entre os links disponíveis dentro da plataforma. O filme também recebeu mais de 30 sessões interativas em eventos culturais. As escolhas já são iniciadas com qual personagem quer “jogar/assistir” ao filme e, durante o decorrer de todo o filme, é possível escolher as ações que os personagens realizarão. Apesar dos 11 finais possíveis, o filme não é muito longo, podendo levar aproximadamente de 5 até 40 minutos para jogar/assistir. Porém, se o espectador/interator tiver muitas opções, o tempo do mesmo poderá ser maior (para acessar ao filme é só apontar a câmera do celular para o QRCode abaixo).



Lunenfeld, em 2005, comentou:

[...] apesar de estarmos ainda no começo do processo, podemos identificar as características focais do domínio emergente do cinema digitalmente expandido (o cinema interativo). As tecnologias dos ambientes virtuais apontam para um cinema que é um espaço de imersão narrativo, no qual o usuário interativo assume o papel de câmera e editor. (LUNENFELD, 2005, p. 356)

Essas questões podem ser observadas entre as décadas de 2000 e 2010. Neste período, surgem experimentos com sites exclusivos como o *The Outbreak*⁶ (2008) que faz com que o espectador-usuário ajude os personagens a sobreviver em um apocalipse zumbi. O filme foi projetado pela empresa de aplicativos *SilkTricky*. Ou seja, ele possui uma plataforma exclusiva que cria a dinâmica de interatividade a cada aproximadamente dois minutos. Após esse tempo de narrativa, o espectador-usuário precisa tomar uma decisão que o leva para o próximo fragmento do filme. Também é possível citar o documentário *Out MyWindow* (2010), dirigido por Katerina Cizek, que mostra personagens ao redor do mundo que contam suas histórias

⁶ O filme pode ser acessado através do link: <http://www.survivetheoutbreak.com/>.

através da verticalização das cidades. Através de fotos e áudios é possível conhecer pessoas do mundo todo com o auxílio de uma plataforma específica para os variados vídeos propostos pelo webdocumentário. Nestes casos a interatividade foi ainda mais facilitada devido à evolução da Web 2.0, um espaço onde se tornou mais rápido e fácil criar sites interativos e participativos através da programação.

Em 2011, *Take This Lollipop*⁷, lançado na internet, envolve conteúdos externos na narrativa, através da manipulação do perfil do *Facebook* do espectador, utilizando a *webcam* para criar imersão em sua narrativa. Em 2020, uma nova versão do filme foi lançada, unindo mais uma vez entretenimento, narrativa e tecnologia. *Take This Lollipop* é um filme do gênero horror, um gênero que possui diversas experiências interativas. Outra experiência de filme interativo dentro de uma sala de cinema aconteceu em 2013: *Last Call by 13th Street*⁸ (Milo, 2010) contou com tecnologia de reconhecimento de voz, já que em determinado momento o protagonista do filme ligava para alguém na plateia e dava as opções que deveriam ser executadas durante o filme. As escolhas eram bem simples como entrar ou não entrar em um cômodo, subir ou descer as escadas e assim por diante.

É neste contexto que adentramos em campos de convergências tecnológicas, onde o filme é proposto por um serviço de *streaming*, como a Netflix, possibilitando assim novas formas de interatividade. Como apontado por Henry Jenkins (2008), estamos diante de uma convergência de tecnologias e, conseqüentemente, de narrativas.

Um exemplo é o filme da série *Black Mirror*, lançado em 2018, o *Bandersnatch*, com roteiro de Charlie Brooker e direção de David Slade. O filme narra a história de Stefan, um jovem dos anos 1980 que tenta criar um jogo de videogame inspirado em um livro (também interativo) e acaba colocando em risco a sua própria mente, deixando-o confuso sobre o que é a “realidade” em sua vida. Esse filme-episódio é o primeiro conteúdo interativo para o público adulto da Netflix. Através de inúmeras escolhas ao longo da narrativa, o espectador pode chegar a 11 finais diferentes (sendo que alguns desses são iguais, porém em linhas narrativas diferentes), impactando sua experiência fílmica e, também, o tempo que a história terá.

Antes disso, em 2017, a Netflix lançou sua primeira produção interativa, *O Gato de Botas*, uma animação, e vieram diversas outras após essa. Outro exemplo em *live action*, também da Netflix, é o episódio especial interativo da série *Kimmy Schmidt: Kimmy versus Reverend* (2020). Esse filme-episódio, assim como *Bandersnatch*, permite a interatividade através de escolhas em uma interface.

⁷ O filme recebeu uma nova abordagem em 2021, em comemoração aos dez anos. Ele pode ser acessado através do link: <https://takethislollipop.com/>

⁸ O trailer pode ser acessado através do link: https://www.youtube.com/watch?v=BRMNFwndtok&ab_channel=FollowBandE

Com a evolução dos dispositivos, da mídia e do próprio espectador, foi possível criar outras formas de narrativa e outras formas de interatividade. O surgimento de diversos aplicativos para *smartphone* também contribuíram para isso. O Google possui um aplicativo, o *Spotlight Stories*, que em sua descrição anuncia: “trabalhamos com tecnologias inovadoras para isso acontecer”. O aplicativo contém animações interativas e imersivas em 360° e conteúdos interativos em *live action*, inclusive com o ator e diretor Bradley Cooper. Até o encerramento desta pesquisa, o aplicativo possuía 17 narrativas interativas, e os assuntos são os mais diversos e até mesmo a família amarela mais famosa da TV tem seu lugar, *Os Simpsons*, que também possui conteúdo no aplicativo, assim como a banda Gorillaz.

Nesse mesmo contexto insere-se a série *Swipe Night* (2020-2021) do *Tinder*. O *Tinder* é um aplicativo e um site de namoro, multiplataforma de localização de pessoas para serviços de relacionamentos online, promovendo o encontro de pessoas geograficamente próximas. As pessoas aparecem na tela do usuário, que precisa escolher entre *Like* ou *Nope*. Caso as duas pessoas dêem *like* acontece um *match*, e um *chat* para conversas é aberto. Foi nesse mesmo princípio a construção da sua série, que apresenta duas temporadas. Esse conteúdo em específico é para *smartphone*, e cria uma imersividade relevante para a história, pois o celular do espectador-usuário torna-se o celular do protagonista, recebendo mensagens, avisos sonoros e vibrações.

Algo que chama a atenção é a verticalização desses conteúdos, que já não são mais pensados para uma tela horizontal. Isso seria ir além da narrativa? O fato é que essas narrativas se adaptaram ao espectador que também é usuário, abrindo, assim, possibilidades de inserção de outras formas de interatividade.

Nessa contextualização histórica das narrativas interativas, isso sem citar todos os conteúdos, principalmente oriundos do videogame, é possível notar as diferenças experimentais tecnológicas para a criação. Porém, observando a construção dos roteiros percebe-se que por vezes essas narrativas são criadas para trazer a “novidade”, não se aprofundando na construção da trama. Algo que pode comprometer a criação desses conteúdos é encará-los como narrativas lineares que possibilitam certo grau de interação e não como narrativas interativas, nas quais o papel do espectador é fundamental.

Grande parte dos conteúdos até aqui citados oferecem a interatividade através de escolhas, ou seja, de forma arborescente, colocando o espectador em momentos de decisões ao longo da narrativa. Ao mesmo tempo em que ele consome, ele vai construindo a própria narrativa. Porém, de qualquer forma, os caminhos possíveis já foram planejados pela equipe de produção do filme, especialmente na roteirização.

Bruno Mendes da Silva e Susana Costa (2020) questionam, no artigo *Modelos de interatividade e interatividade fílmica total*, se de fato isso é interatividade. Segundo os autores, até o momento não temos uma obra que proporcione uma interatividade total, considerando que os caminhos possíveis da narrativa já são pré-estabelecidos pelo diretor do conteúdo. Silva et. al. também sugerem uma classificação desses filmes interativos:

(a) **modelo arborescente**, baseado em uma simples escolha pontual feita em determinados momentos da narrativa, onde o espectador pode escolher os caminhos A ou B, para o qual podemos usar o filme *Last Call* como exemplo; (b) **modelo construtivo**, que envolve múltiplas interpretações, de acordo com as opções oferecidas pelo projeto, onde podemos incluir o filme experimental *Haze*; (c) **modelo pareado**, que permite a incorporação de conteúdos externos à narrativa, como no filme *Take This Lollipop*; e (d) **modelo fértil**, cujo processo de interação entre espectador e filme passa pela criação de novos conteúdos, embora tal filme ainda não exista. (SILVA et.al., 2018, s.n)

Um exemplo que pode se aproximar do modelo fértil é o curta *Seances*⁹, co-criado com o *National Film Board of Canada*, que apresenta uma maneira diferente de experimentar a narrativa do filme. Ao gerar dinamicamente uma série de sequências de filmes em configurações exclusivas, potencialmente centenas de milhares de novas histórias são criadas por código. Cada uma existirá apenas naquele momento - sem pausas - oferecendo ao público uma chance de ver o filme gerado uma única vez. Este projeto, co-criado por Guy Maddin, é um discurso visual sobre o impacto da perda no cinema. Todas as sequências homenageiam os filmes mudos perdidos dos primórdios do cinema. Apesar das possibilidades serem criadas aleatoriamente pela programação, o espectador, ao entrar no site, precisa clicar com o mouse e esperar a narrativa ser criada. O interessante é que muitas dessas narrativas são únicas e possivelmente não serão vistas da mesma forma novamente.

Bruno Mendes da Silva também é um dos criadores do projeto *Caminhos que se bifurcam*¹⁰, da Universidade do Algarve, Portugal. O projeto contém diversas experiências audiovisuais interativas, que sempre levam em conta a narrativa transformada pelo espectador, o qual é chamado pelo autor de espectador-protagonista.

Há outras produções que podem exemplificar o conceito de interatividade, porém muitas delas são restritas a experimentos acadêmicos, o que dificulta o acesso. Além disso, nem todos os sites, aplicativos e DVDs estão disponíveis no Brasil, já que não foram estreados em solo nacional. A interatividade faz parte da história do cinema, criando mudanças na forma de se relacionar com o filme e evoluindo a cada década, fazendo com que a experiência do espectador com o filme interativo seja cada vez mais perto de ser uma “interatividade total”.

⁹ O curta pode ser acessado através do link: <http://seances.nfb.ca/skipIntro>.

¹⁰ A plataforma pode ser acessada através do link: <https://oscaminhosquesebifurcam.ciac.pt/>

Vale ressaltar que a interatividade existe em todas as linguagens artísticas e comunicacionais, como no teatro, literatura, pintura e as artes videográficas, e que de alguma forma todas exploram as possibilidades das mídias digitais, da virtualidade e das novas formas de consumo. Ou seja, o recorte aqui proposto apresenta uma amostragem do cinema interativo em momento de expansão para outras mídias.

1.3 Além da narrativa ou a narrativa que vai além?

Nesta pesquisa, levei em conta também a construção das narrativas cinematográficas com base na tragédia proposta por Aristóteles, oriunda do teatro. Essencialmente a fórmula dos três atos narrativos: “[...] o Ato I em uma narrativa deveria apresentar o personagem e seu contexto, ao que é dado o nome de “exposição”; o Ato II desenvolve o conflito da trama; o Ato III consiste no relaxamento e no retorno ao nível inicial de tensão dramática.” (CIRINO, 2012, p. 03).

Para McKee (2006), o primeiro ato de um longa consome cerca de 25 por cento da narração da história, enquanto o segundo ato pode ser desenvolvido em cerca de 70 min, considerando um filme de 120 min. Já o terceiro ato pode levar cerca de dezoito minutos e finaliza com a resolução da história iniciada no primeiro ato. O autor enfatiza que não há regras e nem “fórmulas mágicas”, mas sim aproximações para criação de narrativas. Para o autor: “Um ATO é uma série de sequências que culminam em uma cena climática, causando uma grande reversão de valores, mais poderosa em seu impacto do que em qualquer cena ou sequência anterior” (MCKEE, 2006, p. 52).

Porém esta é só uma das questões que fazem parte da estrutura de uma narrativa, pois narrar algo é moldar o tempo e o espaço de uma história. Para Paul Ricoeur (2010) as narrativas são operações miméticas as quais nos possibilitam entrar em contato com o mundo. O autor tenta estabelecer um diálogo entre as obras *Confissões*, um estudo sobre o tempo de Agostinho, e *poética*, sobre intriga de Aristóteles, a fim de entender a relação entre tempo e narrativa. Sendo assim, para Ricoeur existem três tempos miméticos que constituem a mediação entre tempo e narrativa, a saber: Mimese I, que seria a pré-compreensão do mundo, no qual é possível notar os acontecimentos e ações em geral por traços estruturais, simbólicos e temporais; Mimese II, a narrativa acrescenta traços discursivos de forma a se distinguir de uma simples sequência de frases de ação, tendo a ficção, a configuração, a composição e o agenciamento dos fatos por meio de uma tessitura de uma intriga que se torna mediadora entre

os acontecimentos e uma história; e Mimese III, que seria o encontro do texto com o leitor, o encontro das possibilidades que o leitor pode criar a partir da história narrada.

Narrativa é algo intrinsecamente ligado à linguística, onde um conjunto de signos representa um acontecimento. Porém, é algo além da narração, pois uma narrativa não necessariamente está em movimento, o que podemos associar ao pensamento de Rosalind Krauss (1993), no qual a autora escreve sobre fotografias e descreve como uma “erosão da forma a partir de dentro”, ou seja, tudo pode conter uma narrativa, sem necessariamente falar através do movimento e do tempo. Para Caroline Squire (2014), é possível entender que:

Quando começamos a ler em detalhes, em níveis diferentes, aquilo que não está lá assim como aquilo que está, deixa de ser óbvio que histórias verbais permitem leituras mais estáveis e definidas do que narrativas visuais ou de objetos. A multiplicidade, a fratura e a contradição caracterizam narrativas em todas as mídias. As narrativas são todas formadas a partir de sinais cujas próprias desarticulações são aumentadas pelas cadeias de sinais que constituem as histórias. (SQUIRE, 2014, p. 276)

Para André Parente (2000, p. 32) “[...] a narrativa é o conteúdo narrativo, a história real ou fictícia que é o objeto de uma sequência narrante em enunciados atualizados. Para se tornar uma narrativa, um acontecimento deve ser contado na forma ao menos de dois enunciados temporalmente ordenados”. O autor ainda destaca que uma narrativa, necessariamente, precisa ter um “autor-personagem” que dá fluxo aos enunciados que devem manter uma dimensão cronológica de entendimento. “A narrativa é, então, a linguagem da prosa (linguagem da ação), porque os enunciados entram em relação paradigmática e sintagmática. A história representada é estruturada como uma linguagem: ‘fala-se’” (PARENTE, 2000, p. 32). Associado ao *corpus* da pesquisa, podemos nos aproximar no que seria “autor-personagem-espectador”, pois uma narrativa interativa só funciona com a união dessas três bases. Ou seja, fala-se, mas também se escuta.

Portanto, uma narrativa é algo moldável, adaptável, visto que uma história pode se passar por diversas formas de narração, o que leva a crer que para um acontecimento (real ou fictício) se tornar uma narrativa é necessário um fluxo de narração, que pode ser linear ou não, mas também é necessário um leitor/espectador, pois algo só se torna história se tiver um contador e um ouvinte. Dessa forma, narrativas podem tomar outros espaços e se adaptarem a um formato. Segundo Bea Goés, uma narrativa clássica é oriunda das antigas fórmulas de tragédias, que pode ser descrita em três principais eixos:

Moralismo: a narrativa clássica sempre transmite uma moral da história. Como Horácio bem disse em sua poética: deleitar para ensinar. A narrativa clássica deve sempre ter uma moral da história para passar, alguma mensagem, que está associada ao tema da narrativa.

Didatismo: na narrativa clássica, tudo precisa ser fácil e didático para o espectador, o espectador não precisa entrar em reflexão profunda para entender a história, é tudo “mastigado”, ele só precisa assistir. Reiterar o caráter dos personagens, o conflito e até mesmo repetir o nome dos personagens são estratégias válidas. E as situações precisam ser fáceis de serem compreendidas e sempre externalizadas.

Causalidade: a causalidade é aspecto essencial da narrativa clássica porque, com ela, os eventos das narrativas ocorrem todos por algum motivo causado em uma cena anterior. Por isso falamos em causalidade lógica: é como se os eventos na narrativa clássica fossem engrenagens encaixadas umas nas outras: quando uma se mexe, a próxima inevitavelmente vai se mexer também. Flashbacks, por exemplo, poluem essa lógica causal. (GÓES, 2021, online)

Cirino (2012) destaca, observando a prática, algumas mudanças nas construções de narrativas interativas em comparação à forma clássica, como a própria delimitação dos três atos, pois os atos não possuem mais limites tão bem definidos; a forma, ou seja, é possível criar múltiplos percursos para o desenvolvimento de um roteiro com inúmeros mapas narrativos; o clímax, que deixou de ser tão importante para priorizar o caminho de construção para ele; as crises, ocasionadas pelas escolhas erradas do espectador, onde precisa refazê-las por vezes; a evidência da estrutura narrativa, a estrutura do roteiro é evidenciada ao espectador a partir do momento que fornece as escolhas em uma interface, por exemplo; a experiência do público, o autor chama a atenção para uma nova configuração do espectador já que agora ele precisa assistir e intervir imediatamente no conteúdo; e os mapas narrativos, pois toda roteirização para mídias interativas preza por uma lógica estrutural de acordo com a tecnologia que será usada.

De acordo com Janet Murray, “O potencial para criar histórias cativantes no computador não provém de animações de alta tecnologia ou de caras produções em vídeo, mas da concepção de momentos dramáticos” (MURRAY, 2003. p. 63). Ou seja, não basta somente proporcionar a interatividade, e sim fazer com que o espectador seja imerso pela narrativa. O problema é que “[...] na busca por complexidade e abstração, corremos o risco da incoerência” (MURRAY, 2003. p. 193).

Portanto, reconfiguramos a todo momento o modo de contar uma história. Em narrativas contemporâneas, foco desta pesquisa, podemos perceber as mais diversas experimentações, através de algoritmos, programação e, essencialmente, propondo outras experiências ao ver um filme.

Este casamento do cinema com o *software* e a base de dados abre uma gama de possibilidades de criação e modos de fruição do cinema interativo. Agora a interatividade não está somente no escolher o seguimento de uma narrativa, mas sim em reconfigurar o modo que vemos e apresentamos esta narrativa. O código passa a ser peça chave neste processo de construção da narrativa fazendo com que surjam novos modos de criação. (ALCÂNTARA; BRUNET, 2013, p. 06)

Para Murray (2003), temos aí as narrativas multiformes, pois elas assumem formas particulares que variam de acordo com o ponto de vista de quem as frui, considerando seus conhecimentos prévios, suas experiências de vida ou mesmo suas capacidades imaginativas e cognitivas. Umberto Eco (1988) enquadraria essas narrativas dentro do que ele chamou de “obra aberta de primeiro grau”, quando a obra se permite distintas fruições e interpretações, depois de captada pelo fruidor. Essas classificações tratam da narrativa e suas variações no campo da hermenêutica, mas existe também o pensar da narrativa mutável, ou maleável, em termos de mudanças de estrutura atualizadas de fato, desconsiderando a mera possibilidade de mudança virtual daquilo que se narra, como descrito por Cirino (2012, p. 22).

Porém, por outro lado, essas narrativas digitais sofrem por acabarem sendo obsoletas com o tempo, ou até mesmo impossíveis de serem usadas depois de alguns anos. Talvez isso contribuiu para que o cinema interativo por muito tempo fosse visto como apenas tentativas, experimentações e não como um gênero. É nas mídias digitais, principalmente através da internet, a qual temos acesso hoje, que elas ganham possibilidades e usabilidades maiores com estruturas que se diferenciam da forma clássica, apesar de continuarem sendo narrativas.

Leo Falcão (2009) chama essas novas estruturas de “mapas narrativos”, nos quais é possível traçar todos os percursos que o espectador poderá fazer dentro do conteúdo. O autor ainda classifica em três modalidades esses mapas, que são:

- **Linear:** começam em ponto único e terminam em ponto único, sem variações no percurso narrativo;
- **Multilinear Convergente:** começam em um ou mais pontos e tem apenas um final. Há caminhos alternativos durante o processo, mas existe apenas um final;
- **Multilinear Divergente:** começam em um ou mais pontos e tem vários finais possíveis, resultados de caminhos alternativos diversificados, formando uma espécie de teia narrativa.

Dito isso, destacam-se algumas produções relevantes para o estudo com o intuito de perceber como a narrativa é construída dentro desses conteúdos através da interatividade. Abaixo é possível ver algumas classificações desses filmes:

Tabela 1: narrativa e interatividade

Plataforma	Título	Ano	Narrativa	Interatividade
------------	--------	-----	-----------	----------------

Plataforma	Título	Ano	Narrativa	Interatividade
Streaming ou plataforma de jogos	Buddy Thunderstruck: The Maybe Pile.	2017	- Quebra da quarta parede; - Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	O Gato de Botas: Trapped in an Epic Tale	2017	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Stretch Armstrong: The Breakout	2018	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	The Shapeshifting Detective	2018	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Bandersnatch	2018	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Erica	2019	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs. the Reverend	2020	- Quebra da quarta parede; - Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Carmen Sandiego: To Steal or Not to Steal	2020	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	The Boss Baby: Get That Baby!	2020	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Captain Underpants: Epic Choice-o-rama	2020	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
The Complex	2020	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea	

Plataforma	Título	Ano	Narrativa	Interatividade
	Five Dates	2020	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	I Saw Black Clouds	2021	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Você Radical: Safari	2021	- Quebra da quarta parede; - Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Você Radical: Amnésia	2021	- Quebra da quarta parede; - Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	The Last Kids on Earth: Happy Apocalypse to You	2021	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Headspace: UnwindYour Mind	2021	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
Cinemas/ Teatros	The Tingler	1959	- Mapa Linear;	“Truque Perpétuo”, algumas poltronas da sala de cinema faziam um efeito de formigamento nas pernas do espectador
	Scentof Mystery	1960	- Mapa Linear;	Primeiro a utilizar cheiro nas salas de cinema - Smell-O-Vision system
	Kinoautomat	1967	- Mapa multilinear convergente;	Arbórea

Plataforma	Título	Ano	Narrativa	Interatividade
	Earthquake	1974	- Mapa Linear;	Nascimento do Sensurround
	I'mYour Man	1992	- Quebra da quarta parede; - Mapa multilinear divergente;	Arbórea
DVD	Mr. Payback: An Interactive Movie	1995	- Quebra da quarta parede; - Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Tender LovingCare	1998	- Quebra da quarta parede; - Mapa multilinear divergente;	Construtivo
	Switching: AnInteractiveMovie	2003	- Mapa multilinear convergente;	Construtivo
	Premonição 3: Versão Interativa	2006	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Choose Your Own Adventure - The Abominable Snowman	2006	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Batman: Death in the Family	2020	- Mapa multilinear convergente;	Arbórea
YouTube	A Gruta	2010	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Choices	2015	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Fearfighter / Interactive Horror	2018	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea

Plataforma	Título	Ano	Narrativa	Interatividade
	Karma: The InteractiveMovie	2019	- Mapa multilinear divergente;	Arbórea
	Um assalto com o Markiplier	2019	- Quebra da quarta parede; - Mapa multilinear divergente;	Arbórea
Sites	Late Fragment	2007	Indisponível no Brasil	Indisponível no Brasil
	Uber Life: An Interactive Movie	2010	Indisponível no Brasil	Indisponível no Brasil
	Take ThisLollipop	2011	- Quebra da quarta parede; - Mapa multilinear	Pareado
	Welcometo Pine Point	2011	- Mapa multilinear convergente;	Construtivo
	Five Minutes	2014	- Mapa multilinear convergente;	Construtivo
	Possibilia	2014	- Mapa multilinear convergente;	Construtivo
	Netwars	2014	- Mapa multilinear convergente;	Construtivo
	Seances	2016	- Mapa Linear;	Fértil
	Out ofmyWindow		- Mapa multilinear convergente;	Construtivo
Aplicativos	Mosaic	2018	- Mapa multilinear convergente;	Arbórea
	République	2019	- Mapa multilinear convergente;	Construtivo

Plataforma	Título	Ano	Narrativa	Interatividade
	MadeRun Away	2021	Indisponível no Brasil	Indisponível no Brasil
	Swipe Night (Tinder)	2021	- Quebra da quarta parede; - Mapa multilinear convergente;	Arbórea

Tabela elaborada pelo autor

É possível notar que grande parte dos conteúdos apontados possui uma interatividade arbórea, como apontado por Manovich, no qual a interatividade arbórea consiste em dar uma ou mais opções ao espectador, sendo que essas opções levam para outras, formando uma espécie de árvore com muitos galhos. Essa interatividade coloca o espectador em momentos de escolhas, que por vezes são escolhas até mesmo morais. Em *Swipe Night*, por exemplo, é possível escolher como presenciar o fim do mundo, colocando o protagonista em situações dramáticas ou cômicas. Muitas dessas produções pressupõem a figura de um mediador, que por vezes é o próprio personagem da trama. Em *I'm Your Man* é sempre pontuado pelos personagens quando é necessário interagir, em *Kinoautomat* existia um mediador presencial na sala de cinema a cada parada da narrativa, e nas produções de *streaming* existe uma introdução que “ensina” o espectador a interagir.

Observa-se também que as maneiras de construção dessas escolhas são as mais diversas, que por vezes não provocam mudanças drásticas na narrativa. Em *Erica*, por exemplo, existem diversas interações que não modificam o fluxo narrativo, assim como em *Karma* e *Mr. Payback*. Por outro lado, algumas produções colocam o espectador em estado de dúvida, como em *The Complex* onde ele precisa escolher qual personagem morre e qual personagem se mantém vivo.

Outras formas de interatividade são encontradas, como em *Possibilia* que não oferece escolhas, mas sim diferentes formas de contar a mesma história, onde o espectador pode optar qual diálogo quer ouvir, criando uma montagem diferente cada vez que assistir ao conteúdo. As produções em sites permitem um grau de interatividade maior devido às possibilidades da web, como em *Welcome to Pine Point* e *Out my Window*, que criam uma imersão no conteúdo apresentado sem uma linearidade narrativa.

Jim Banister (2004) coloca três termos que podem conceituar essas narrativas. Para o autor não estamos mais vivendo uma realidade somente de “história contada”, mas principalmente de “história montada” e “história habitada”, sendo que nessas últimas o

espectador pode alterar as estruturas dramáticas. Podemos ver isso em *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs. The Reverend*, no qual o espectador pode se inserir em linhas narrativas que são mais cômicas, dramáticas ou surreais.

Portanto um filme interativo é capaz de produzir diversas narrativas dentro do mesmo conteúdo, sendo que quem irá descobri-las é o espectador, assim criando entendimento sobre a obra. Dessa forma, a narrativa difere do aparato tecnológico, mas se aproxima de um espectador que pode ser co-autor da mesma. Os filmes citados na tabela constroem e desconstroem a fórmula clássica de narrar o tempo todo, dessa forma, a narrativa pode ir além quando unida às mudanças possíveis pelo espectador através da tecnologia, e a interpretação dessas obras vai além da narrativa, pois ela também é construída na mente individual dos espectadores.

1.4 Se falamos em ir além, falamos de cinema expandido

A definição de “cinema” tem mudado constantemente em razão de suas estratégias, suas tecnologias, suas montagens e seus autores. Em sua origem, a palavra vem do grego “kinema”, que quer dizer “movimento”. Antes de seu início oficial, o cinema já era um híbrido, como entretenimento, com suas imagens de arte em movimento e sem linha narrativa. A estreia oficial na França nos trouxe os princípios documentais dos Irmãos Lumière e a cena mágica de Méliès, com sua viagem à lua e seus truques ilusionistas. Desse modo, aqui objetivo criar um diálogo com o “cinema expandido”, situando-o e contextualizando seu cenário.

Se o cinema remodelou e deu movimento à fotografia, a interatividade trouxe um novo papel ao espectador, no passado mais passivo e agora com funções específicas. Antes da cena de hoje, porém, o cinema, influenciado pelas artes, se tornou surrealista, expressionista, impressionista e dadaísta, além de ter interagido com a televisão e com as mídias antigas e novas. Considerando este quadro híbrido, em 1970, Gene Youngblood cunhou o conceito de “cinema expandido”, ao considerar experiências híbridas que surgiram no final dos anos 1960, quando o cinema e o vídeo interagiam indistintamente. O autor sugeriu que o vídeo seria uma obra de arte.

Para Youngblood, o conceito de cinema expandido abrangia a videoarte, a holografia, a *color music*, e diversas formas de novas tecnologias e efeitos especiais, já pressupondo a migração de ambientes, da sala de cinema tradicional para instalações alternativas e imersivas. Mesmo antes de Youngblood, Jonas Mekas já conduzia um cinema expandido com *happenings* e performances, fazendo interações entre dança, música, arquitetura e fotografia. Oliver Grau sugeriu: “[...] na fantasmagoria juntam-se fenômenos que estamos vivenciando

novamente na representação visual e artística. É um modo para manipulação dos sentidos, o funcionamento do ilusionismo, a convergência do realismo e da fantasia, a verdadeira base material de uma arte que parece imaterial” (GRAU, 2007, p. 251).

Além das invenções do kinetoscópio de Thomas Edison, do bioscópio dos Irmãos Skladanowsky e do cinematógrafo dos Irmãos Lumière, outras experiências de cinema foram os panoramas do século XIX, como o *Cinerama* e os *Hale's Tour*, que produziram efeitos de chiaroscuro e profundidade de campo, e foram precursores do Imax e dos cinemas 360°, sendo estes precursores das imagens imersivas.

A denominação de “cinema expandido” é originalmente atribuída à Stan VanDerBeek em seu manifesto de 1965 intitulado “*Culture: intercom and expanded cinema, a proposal and manifesto*”. A proposta de VanDerBeek centrava-se no desenvolvimento do cinema expandido como dispositivo comunicacional global, propondo os *Movie Dromes* (cúpulas midiáticas), que, instalados em diferentes centros de pesquisas, países e cidades, estariam interconectados a uma biblioteca audiovisual mundial mediada por rede via satélite computacional. Os *Movie Dromes* ofereceram um diálogo imagético entre diferentes culturas, permitindo o agenciamento de um cinema educacional para o desenvolvimento de uma linguagem imagética internacional não verbal focada na abertura da percepção sobre as imagens-sons produzidas e redimensionadas em rede (VANDERBEEK, 2011, online).

Meus planos imediatos exigem o desenvolvimento do 'movie-drome' como um protótipo para um novo tipo de palco do cinema. [...] Pesquisando novas técnicas e meios para 'expandir o cinema' em uma ferramenta mundial para a arte e a educação. [...] A realização de filmes experimentais para testar este conceito de linguagem mundial de imagens e desenvolvimento de um centro de pesquisa para expandir este trabalho em uma forma internacional de arte e educação, chamada 'culture-intercom'. (VANDERBEEK, 2011, online, tradução livre).

Stan Van Der Beek começou em 1957 a produzir experiências fílmicas para o *Movie Drome*, que passou a ser construído em 1963. O primeiro projeto para o *Drome* foi “*Panels for the world*”, em 1970, uma colagem usando imagens visuais, estáticas e em movimento, sonoras e animações. A ideia de VanDerBeek era produzir apresentações de uma hora, onde o filme unidimensional pudesse ser substituído por múltiplas projeções¹¹.

Contudo, o foco deste texto enfatiza o conceito transdisciplinar de “cinema expandido” descrito por Youngblood, em seu livro *Expanded Cinema*, de 1970, publicado em uma época que o autor denomina de ‘era paleo cibernética’ (pós-industrial) por suas transformações nas

¹¹Disponível em <<https://cultureintercomfbaul.wordpress.com/2011/03/15/movie-drome-stan-vanderbeek/>> Fevereiro em: 17 out. 2022.

formas de relacionamento humano mediado pelas novas tecnologias, mas ainda atrelada a operações informacionais conservadoras.

Youngblood prenuncia uma nova forma de linguagem, uma fusão entre sensibilidade estética e desenvolvimento tecnológico, cunhada como “*synaesthetic cinema*”, expressão que definia o cenário pós-industrial e a rede multidimensional de informações, apontando para um cinema que se contrapunha ao drama ficcional, à narrativa linear e à passividade do espectador. Em sua nova maneira de pensar o cinema, Youngblood incluía todas as formas de expressão constituídas pela imagem em movimento, ou seja, vídeo e televisão, criações multimídias e experimentais.

No sexto capítulo de seu livro, Youngblood identifica o cinema como “intermídia” (1970, p. 345), termo que Arlindo Machado define como uma mudança analítica: ao invés de pensar em cada meio separadamente, pensa-se nas interações entre a fotografia, o cinema, o vídeo e as mídias digitais (MACHADO, 2007, p. 69). Nam June Paik, em seu *Zen for film* (1964), cria um cenário que permite a interação do cinematográfico com a intermídia dos projetos de Fluxus. O filme-instalação sem imagens representa o projetor, a película, a tela, o som e a luz em sua metalinguagem, provocando uma aproximação do espectador que, ao passar pelo foco luminoso, projetava sua sombra no dispositivo. Deborah Lefkowitz, artista visual norte-americana, em sua instalação *Intervals of Silence* (1998), colocou o projetor em certa posição que pudesse captar as silhuetas dos espectadores na tela. Um dos trabalhos de Paul Sharits, *Shutter Interface* (1975), mostra imagens abstratas como representações conceituais do próprio processo de formação de imagem.

O conceito de cinema expandido de Gene Youngblood tem sido atualizado desde 1970, em virtude das mídias digitais e suas interações. Autores como Peter Weiber, Lev Manovich e Jeffrey Shaw tem dado novas conotações em suas teorias de pós-mídia, com a inclusão do interator, o espectador interativo, que não apenas tem a impressão do movimento, mas pode realmente participar das produções de games e vídeos que permitem a interatividade.

Se Youngblood citou como exemplo as apresentações multimídia *Exploding Plastic Inevitable – EPI*, de Andy Warhol, entre 1966 e 1967, que evocavam no público o índice do movimento, agora os dispositivos são icônicos. Se havia uma abstração da narrativa ao agenciamento do movimento corporal, indicando um cinema processo, participativo, hoje o participativo se tornou interativo. Se Youngblood utilizou uma palavra de origem grega *synaesthesia*, que articula “*syn*” (união) com “*esthesia*” (sensação), podendo ser traduzido então como “sensação simultânea”, autores de pós-mídia criaram outros conceitos para os novos meios. Segundo Lev Manovich, os novos meios são a Internet, os sites web, a multimídia, os videogames, os CD-ROM, o DVD e a realidade virtual, além dos programas de

TV produzidos em vídeo digital e editados em estação de trabalho informático (MANOVICH,2005, p. 63). Para o autor, “[...] a moderna interface de usuário, no computador, é interativa por definição, pois, diferente das primeiras interfaces, nos permite controlar o computador em tempo real manipulando a informação que se mostra na tela” (Ibid, 2005, p. 103, tradução livre).

Para Manovich, ao contrário dos velhos meios, os novos meios são interativos, permitindo que o usuário possa interagir com o objeto midiático, podendo escolher, neste processo de interação, que rotas seguir. Neste sentido, o usuário se transforma em coautor da obra (Ibid, 2005, p. 97). O autor complementa: “Agora, qualquer um pode converter-se em criador somente com o que proporciona um novo menu, ou seja, que faça uma nova seleção a partir do corpus total disponível” (Ibid, 2005, p.181, tradução livre).

Peter Weibel compara o cinema expandido da década de 1960 com as produções de videoarte na década de 1990: “[...] ao buscar o desenvolvimento de uma linguagem específica baseada no vídeo, a arte de vídeo na década de 1990 concentra-se deliberadamente na expansão de tecnologias de imagem e da consciência social da década de 1960” (WEIBEL, 2005, p. 340). Weibel define-as ao pensar instalações informáticas interativas como tecnologias do presente expandido, como um modo de transcender e abrir possibilidades para um novo discurso no mundo eletrônico. Segundo Weibel, a arte computacional leva o observador para dentro do sistema, assim como ocorre tradicionalmente nas artes plásticas, mas com a diferença da possibilidade de levar observador, por meio de uma interface, a observar o sistema pelo lado de fora e a pensar na interface como algo que se estende em terminais nanométricos e endo físicos, pois, como seres humanos, passamos a fazer parte de um mundo onde podemos interagir (WEIBEL, 2005).

Sendo assim, o cinema expandido é configurado pelas transformações de linguagens e mídias, expandindo possibilidades cinematográficas para todos os meios. Se analisarmos o cenário atual, podemos perceber que o cinema se expandiu para muito além da tela, além da sala com poltronas e além da narrativa tradicional, criada há muitas décadas e reconfigurada com o tempo. O cinema interativo também é parte do cinema expandido, pois ele encontra suas fórmulas em um desejo de controlar a narrativa, o que é comum em jogos. Assim, também, os jogos se tornam cinema expandido, por inserirem cada vez mais novas concepções cinematográficas, como *The Last Of Us*, talvez um dos jogos mais cinematográficos dos últimos tempos. Portanto, esta pesquisa é composta por muitos conteúdos que podem se aproximar também ao cinema expandido, porém, essa aproximação não é aleatória, dito que o cinema expandido tem suas características. Ou seja, nem todos os jogos, vídeos, séries, ou outros produtos audiovisuais podem ser classificados como cinema expandido.

Capítulo II - Os caminhos bifurcados do cinema interativo: análises de velhos e novos territórios

“1º as imagens se manterão nos limites de uma sala, teatro ou templo.
2º elas se individualizarão por si mesmas...”
Saint-Pol-Roux, 1925.

As narrativas contemporâneas observam formas clássicas de feitura, porém inserindo inovações de acordo com as possibilidades tecnológicas e com a evolução da própria forma de contar histórias. No cinema essas narrativas evoluíram e expandiram o contexto cinematográfico, criando inovações na montagem, na forma de exibição e, especialmente, na produção.

Se críticos acreditavam que a televisão poderia acabar com o cinema, e que a fita cassete e o DVD poderiam acabar com as salas de cinema, o que podemos apontar é que essas evoluções de mídia fizeram com que a linguagem cinematográfica se transformasse, ou melhor, se adaptasse a esses novos formatos. É possível encontrar as mais distintas experiências dentro do cinema, narrativas interativas, hipermidiática, transmídia entre outras, todas essas convergindo e inserindo novas formas de pensar a própria narrativa.

Dito isso, o objetivo aqui é refletir sobre a evolução da mídia, entendendo a concepção de novas mídias e suas reconfigurações. Dessa forma, o cinema que se desterritorializa para a TV, para a internet e para videogames transforma-se diante de um cenário pós-mídia. Ou seja, é possível, hoje, encontrarmos tudo em mídias digitais como a fotografia, a literatura e a pintura, por exemplo. O intuito, neste capítulo, não é demonstrar as principais evoluções e transformações da mídia ou da linguagem cinematográfica, mas, através de análises de algumas produções, exemplificar este contexto midiático onde se encontram as narrativas contemporâneas. Portanto, o texto a seguir discorre sobre as concepções do roteiro no cinema interativo, essencialmente, sobre o atravessamento em outras linguagens e mídias como a TV, o videogame e a internet, assim como a análise do *corpus*, formado pelo filme *Bandersnatch*, produzido e exibido em um serviço de streaming e *I'm Your Man*, um filme da década de 1990 considerado por muitos o primeiro a oferecer uma interatividade dentro da narrativa.

2.1 A (des)construção de um roteiro interativo

As configurações das novas mídias e tecnologias proporcionam novas formas de pensar o roteiro, porém acredito que ainda nos falta maior cuidado no tratamento desses roteiros, nos quais é preciso distanciamento das estruturas clássicas para reconfigurá-las através da interatividade, ao mesmo tempo em que as revisitamos, levando em conta não somente a

tecnologia, mas em como é possível construir uma narrativa interativa em diversos atos, diversas curvas dramáticas e crises. Aqui irei tratar especificamente de roteiros desenvolvidos para filmes interativos de forma arborescente.

Ao tensionarmos a estrutura clássica com o ambiente computacional, percebemos que, de forma cada vez mais urgente, faz-se necessário debruçarmo-nos não apenas sobre alternativas tecnológicas para a narrativa digital, mas também ver estas tramas e enredo com outras lentes. O roteiro precisa encontrar-se, assim, frente às novas possibilidades, sem, no entanto, desviar-se do seu objetivo principal: contar uma boa e convincente história. (CIRINO, 2012, p. 11)

Shaw, em seu artigo *Future Cinema* (2021), descreve outras possibilidades de se fazer cinema através da interatividade que vão muito além das apresentadas até aqui. Ao mesmo tempo, porém, as mesmas ainda passam pela roteirização para as novas mídias. O autor destaca: “Na superação dos constrangimentos tradicionais do cinema e a adoção das novas restrições da mídia, seus praticantes estão desenterrando um território profundo e múltiplo de renovação cultural” (tradução livre, p. 41). Ou seja, a renovação das técnicas e processos para este meio é algo que ainda está acontecendo e pode garantir o sucesso de narrativas interativas do futuro.

Outro ponto que é necessário levar em conta parte de questionamentos vindos de roteiros de jogos que nos permitem associar ao roteiro interativo.

O roteirista de jogos também tem de explorar as possibilidades do gênero escolhido, tomando cuidado para não cair no exagero, cuidado para não ferir a própria unidade narrativa na ânsia de explorar ao máximo a mecânica do jogo e os gráficos, pois, para que a imersão se consolide é necessário que haja momentos dramáticos bem definidos, é necessário que o jogador e personagem estejam de acordo, e fazer com que eles se identifiquem de tal modo, é função do roteirista. (NEPOMUCENO, 2012, p. 361)

Cirino destaca que “Quanto mais negamos a necessidade de pensar um roteiro exclusivamente elaborado para a interatividade, mais nos colocamos diante de produções interativas cuja dramaturgia não convence e a sensação de catarse diante dos personagens acontece de maneira superficial” (2012, p. 10-11). Isso ocorre, muitas vezes, por falta de aprofundamento nas possibilidades tecnológicas. Podemos replicar fórmulas do DVD para a internet, por exemplo, mas devemos levar em conta que é outra mídia, outro modo de interação e, possivelmente, outro espectador.

McKee (2006) estabelece algumas questões. Podemos ver suas definições na tabela abaixo, que compara a forma clássica com a forma interativa.

Tabela 2: comparação forma clássica e forma interativa

	Forma clássica	Forma interativa
Estrutura: é uma seleção de eventos da estória da vida dos personagens, composta em uma sequência estratégica para estimular emoções específicas, e para expressar um ponto de vista específico.	Acontece em forma de diversos eventos ao longo da narrativa. O público geralmente reconhece esses eventos que levam à estrutura, que não pode ser feita de forma aleatória ou indiferente. A estrutura é composta, delineando personagens, gerando imagens, ações e diálogos.	Pode-se ganhar diversas estruturas por existirem mais de uma linha narrativa possível. Ela é quase sempre exibida ao espectador através de uma interface, por mais que ele não veja por completo ele conhece os pontos chave da estrutura, que são as escolhas.
Evento: cria uma mudança significativa na situação de vida de um personagem que é expressa e experimentada em termos de valor.	Mudança na narrativa empregada de significados que compõem a história. Ex: se ao olhar pela janela e a rua estiver molhada, quando antes estava seca, aconteceu então um evento, a chuva.	Os eventos são criados pelo espectador. São estrategicamente colocados no roteiro para que o espectador formule uma mudança significativa. Ou seja, é sempre pensado em um ou mais eventos para a mesma situação.
Valor: são as qualidades universais da experiência humana que podem mudar do positivo para o negativo, ou do negativo para o positivo, a cada momento.	Pode ser representado através da mentira ou da verdade de um dos personagens, de morrer ou viver, de ser forte ou fraco perante uma situação.	Pode seguir a mesma premissa, porém pode estar entre uma escolha e outra, ou fazer com que o espectador crie os valores no protagonista. Ex: fazer com que vire um assassino.
Beat: é uma mudança de comportamento que ocorre por ação e reação. Beat a Beat, esse comportamento em transformação molda o ponto de virada da cena.	Ex: em uma briga de casal, xingamentos trocados, indiretas, ameaças, insultos, tudo de forma recíproca. Uma cena pode conter diversos Beats.	Se analisarmos dentro de uma cena eles ainda acontecem de forma parecida ao clássico, porém é possível criar também através das escolhas do espectador. Ou seja, no roteiro é preciso pensar em diversas possibilidades de Beats.

Sequência: é uma série de cenas - geralmente de duas a cinco - que culminam com um impacto maior do que a cena anterior.	Existe uma sequência que pode ser linear ou não, mas ainda sim é uma cena seguida por outra cena, detalhada no roteiro e especificada na montagem.	Existem sequências de cenas, mas elas são desmembradas, fragmentadas para que a interatividade aconteça.
Ato: é uma série de sequências que culminam em uma cena climática, causando uma grande reversão de valores, mais poderosa em seu impacto do que em qualquer cena ou sequência anterior.	Atos são mais definidos, é possível verificar o início, meio e fim. Apesar de nem todo filme utilizar dos três atos, ainda assim é perceptível a influência deles na narrativa.	Atos não são tão definidos, pois o espectador pode seguir uma linha narrativa que não chegue a uma cena climática. Ou seja, o roteiro pode levar a caminhos nem tão importantes.
Clímax: estória é uma série de atos construídos em função do último clímax de ato ou clímax da estória, que carrega consigo uma mudança absoluta e irreversível.	O clímax é construído elevando a narrativa até o máximo para que a mudança aconteça de forma inesperada.	O clímax em si deixa de ser tão relevante, mas sim a construção para ele, surgindo obras abertas e deixando a expectativa.

Fonte: a partir dos esclarecimentos de McKee (2006, p. 43 -55)

Apesar do espectador, em uma narrativa interativa, ter certa autonomia para construir algumas sequências de cenas e até mesmo atos, é na roteirização que essas possibilidades tomam forma. O roteirista cria os caminhos possíveis, as diversas linhas narrativas e como elas irão se conectar, traçando todas as possibilidades de construção narrativa por parte do espectador. A feitura do roteiro também é descaracterizada, ficando extremamente confuso se seguirmos a formatação clássica de roteiro. Dessa forma, surgem algumas soluções encontradas por alguns roteiristas das novas mídias. Uma delas é a criação do roteiro em forma de tabela, da seguinte forma:

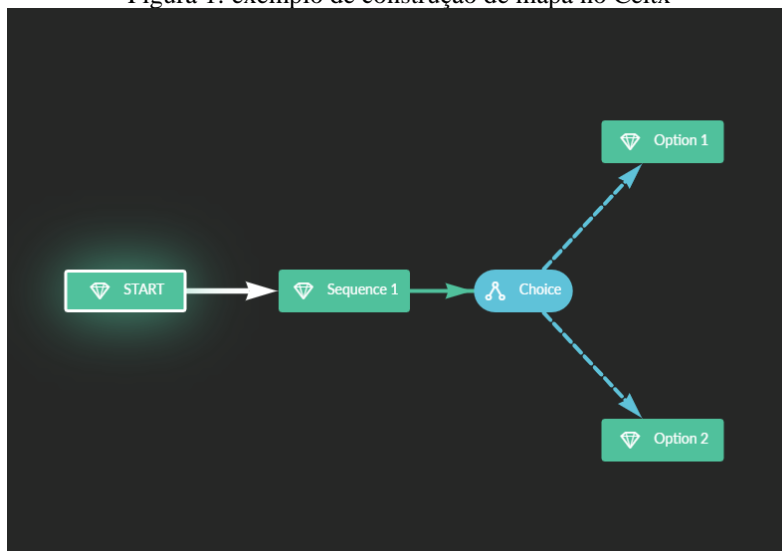
Tabela 3:: esquema de roteirização

Cena 1 - Ext. Jardim	Interação
Camila anda pelo jardim e vê uma pedra roxa, perto da piscina. Ela caminha para pegá-la, tropeça.	Clica-se na tela e uma nova versão da cena é apresentada.

Elaborado pelo autor

Porém, talvez a forma que seja mais eficiente para a escrita de roteiros interativos é a inspirada nos roteiros de jogos, que criam ramificações e possibilidades de forma visual, como podemos ver na imagem abaixo:

Figura 1: exemplo de construção de mapa no Celtx



Fonte: print de tela do autor

Portanto, é possível apontar diferenças na feitura de um roteiro interativo em relação a um roteiro clássico, tanto na estrutura da história quanto na formatação, o que leva a inúmeros desafios da própria linguagem. A principal diferença é que sempre será necessário criar diversas versões da mesma história, por exemplo: se em uma cena o protagonista precisa se vestir para uma reunião de trabalho, há possibilidade de no roteiro criar opções para a vestimenta, como um terno, uma roupa despojada ou uma fantasia de super-herói. Essas possibilidades precisam estar descritas no roteiro, pois irão configurar outras linhas de narrativa. Sendo assim, a escrita antes do roteiro necessita também seguir esses processos interativos. O argumento, por exemplo, também deve seguir concepções de tecnologia e de espectador, considerando que o roteiro é construído a partir de um argumento. Com essas informações em mente podemos partir para análises mais aprofundadas sobre essas narrativas interativas.

2.2 O cinema interativo: formas, conceitos, visões e desejos

Anteriormente já vimos diversas produções interativas que, de certa forma, definem o cinema interativo e suas evoluções ao longo dos anos. Também vimos que o cinema interativo foi visto apenas como experimentações, ou como um “grande *hype*” como comenta Lunenfeld

(2005), se referindo a algo passageiro e sem grandes aprofundamentos. Porém, essa “extensão do cinema” encontrou na mídia digital uma forma de acontecer de fato.

Para alguns autores, como Silva (2020), a interatividade no cinema nasceu muito antes da apresentada aqui. Foi no filme *The Great Train Robbery (1903)*, que Edwin S. Porter colocou na cena final um personagem apontando uma arma para a câmera e, conseqüentemente, para a plateia. Porém o público ainda via com medo a tela da sala escura, o que fez com que muitos dos presentes saíssem apressados da frente da tela. Este “susto” também acontece com as produções e espectadores atuais, talvez isso aconteça toda vez que nos deparamos com uma nova tecnologia.

O cinema é bem mais do que uma mídia, é uma arte e, como toda arte, aborda emoções, e quem torna o cinema interativo é o espectador que absorve essas emoções. Com isso, podemos apontar para a montagem de um filme interativo.

A base do cinema interativo é a de que o observador tem certo controle sobre o que está na tela. Ele sabe que o que está lá mudará se ele agir, que teria sido diferente se ele tivesse agido diferente antes. Portanto, o observador tem consciência de uma indeterminação fundamental... o observador deve sempre ter consciência de que produziu esses novos sons e imagens e devem ser desenvolvidas técnicas para incentivar essa consciência. Em meu julgamento, as técnicas mais imediatamente disponíveis podem ser encontradas na linguagem da montagem. (WEINBERN, 1995, *apud* LUNENFELD, 2005, p 371)

Ainda que exista certo controle por parte do espectador, ele ainda não é livre para criar a narrativa a partir de suas vontades e desejos, mas sim através de algo já planejado. De qualquer forma, ele é capaz de criar sua narrativa pelas possibilidades oferecidas a ele. Isso causa interferências na montagem e faz com que o espectador se torne também um montador.

A realidade desse tipo de cinema era outra que não a linearidade e a fruição dita “passiva” do seu conteúdo: o cinema quis evocar a participação interativa, provando a todos que estava mais atual do que nunca e que a chegada das novas mídias só colaboravam para o desenvolvimento de sua gramática. (CIRINO, 2012, p. 14)

O desenvolvimento dessa gramática criou uma descaracterização de linguagem e também uma descaracterização de tecnologia e de telas. O conceito apontado por Flores (2017), de “condição pós-ecrã”, aborda a noção de multitelas para um mesmo conteúdo. Ou seja, se pensarmos na lógica de um conteúdo Netflix, este pode ser acessado tanto na smart TV quanto no computador e no smartphone, reconfigurando a experiência de quem assiste ou até mesmo interage com o conteúdo. Dessa forma, essa linguagem pós-mídia produz possibilidades de intertextualidades entre as narrativas e tecnologias, de tal forma que a interação entre as diversas artes em um mesmo conteúdo se torna mais presente e possível.

Mesmo que o conteúdo seja o mesmo, quando visto em diferentes dispositivos é possível encontrar outros agenciamentos e mediações. Ao ver um filme no celular, por exemplo, o fone de ouvido pode ser um objeto de imersão; já se o filme for visto no computador ou notebook, outra relação é criada, pois possivelmente o ambiente em que o espectador está inserido é bem diferente de uma sala de cinema. Quando observado como isso ocorre no consumo de filmes interativos, as formas de interação com a narrativa seguem a mesma proposta em todos os dispositivos ou mídias, porém reconfiguradas com as especificidades de tal dispositivo, no celular é usado o *touch*, mas em uma TV, o controle. Ou seja, é possível inserir ou retirar aparatos para que a interação aconteça.

Na última década pudemos notar a evolução das narrativas cinematográficas, principalmente em suas inserções com outras mídias como a TV e o videogame. O cinema interativo, nascido concretamente nos anos 1990, revisitou sua história e configurou novas formas de se relacionar com a narrativa. De alguma forma, como o controle remoto foi revolucionário para a TV, o surgimento dos serviços *streaming*, como a Netflix e o Prime Vídeo, revelaram outra configuração do modo de ver e fazer cinema, especialmente por suas possibilidades de criar novas relações com o espectador.

Já não estamos mais no cenário da comunicação linear, mas nas paisagens nas quais a produção comunicacional se faz em meio a complexos processos de negociação que levam em conta diferenças e indeterminações. A comunicação é muito menos uma convergência de estratégias e muito mais intercambialidade fundada na complexidade de cruzamentos de múltiplas gramáticas, postulados, operações, etc. de sentidos. (FAUSTO NETO, 2015, p. 20)

Essa nova produção de sentidos defendida por Antônio Fausto Neto vai ao encontro do que Maria Immacolata Lopes (2014) observa, ou seja, que vivemos em uma “[...] sociedade multiconectada, que traz, especialmente por meio do uso do computador e do celular, o acesso às novas mídias digitais que, na ficção televisiva, se materializam na TV digital, na TV pela internet, na convergência midiática, enfim” (p. 13).

Dessa forma, o cinema interativo cresce com o digital, no qual seus proponentes extraem o máximo das possibilidades trazidas por esse meio, transformando-se cada vez mais em suas hibridizações, criando narrativas específicas para as formas interativas e aprofundando-se em questões que só agora são possíveis de criar. O cinema interativo é algo que caminha na mesma velocidade em que o fazem as tecnologias, portanto, em um futuro não tão distante falaremos de interatividade de outra forma.

2.3 Um pouco além do cinema: a TV e o *streaming*

Segundo Camila Camargo (2009, online), a televisão teve suas primeiras transmissões, mesmo que experimentais, em meados da década de 1920, na Inglaterra, Japão e EUA. As imagens em baixa resolução eram vistas como um grande avanço tecnológico. Na década de 1930, com a Segunda Guerra Mundial, a tecnologia para a TV aumentou, fortificando canais como BBC. Porém foi nos anos 1950 que a televisão ganhou público, década considerada como o *boom* da televisão. Na mesma década a televisão chegou ao Brasil, pelas mãos do empresário Assis Chateaubriand. As cores na tela chegaram aos lares brasileiros só na década de 1970, mas nos EUA isso já era visto desde a década de 1950. Desde então, a televisão passou por inúmeras mudanças, que alteraram a configuração de consumo e produção.

Segundo Cannito (2010), a televisão é muito mais que um eletrodoméstico e um modo de transmissão, é “o encontro dos programas com seu público”. Deste modo, a televisão não necessariamente é algo fixo, já que um indivíduo pode assistir TV pelo celular ou computador e mesmo assim reconhecerá o conteúdo televisivo. Isso porque a televisão desenvolveu formatos que são reconhecidos,

[...] que dialogam com o documentário e com a narrativa jornalística; os programas de auditório dialogam com a tradição do espetáculo; e uma nova forma de fazer ficção, que dialoga com a narrativa cinematográfica, mas também tem suas especificidades, trabalhando mais com o melodrama e farsa, numa estética cheia de atrações que lembra os espetáculos teatrais [...]. (CANNITO, 2010, p. 44)

Por outro lado, Lima et al. (2015, p. 254) apontam que “talvez a definição de televisão permaneça nebulosa por algum tempo e o tema carece ainda de muitas discussões” justamente pelo fato que a televisão já está desmembrada em várias mídias, assim como seu conteúdo. Porém, são esses conteúdos e formatos apontados por Cannito que fazem a televisão ainda ser algo cultural e estável. Mesmo os conteúdos tornando-se multimidiáticos, ainda assim são tidos como televisivos.

Na televisão tradicional, o espectador não tem liberdade para escolher a programação, devendo respeitar a grade proposta. Com a convergência midiática, o espectador pode ser responsável pelo fluxo televisivo. “A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento” (JENKINS, 2009, p. 42). Ainda segundo Jenkins (2009, p. 30), a convergência não é somente algo tecnológico, mas principalmente cultural. É a forma que um conteúdo passa entre as diversas mídias, mas também a forma como o público consome esse conteúdo, “a convergência

ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros.”

A televisão criou estilos, estruturas e concepções narrativas próprias, porém aprendeu com o cinema a realizar o audiovisual. O cinema foi para a TV com diretores renomados criando conteúdos específicos para essa mídia, como Hitchcock por exemplo. De outro lado, também, o filme que um dia passou em uma sala de cinema, é apresentado também na TV, porém com as características dessa mídia, inserindo comerciais no meio da narrativa e por vezes exibindo versões com cortes.

A convergência levou o cinema e a TV para a internet, criando novos meios de consumo e novas formas de percepção sobre essas produções, criando possibilidades até então inexistentes e também criando uma mudança cultural (JENKINS, 2009, p. 43). Sites de *streaming* ganharam força, a criação do YouTube foi crucial para o desenvolvimento ainda maior dessa tecnologia, e em seguida surgiram outros como o Hulu e a Netflix. Além disso, os canais de TV, tanto a cabo como canais abertos, criaram métodos para que o espectador veja seus conteúdos de outras formas, como a Globo Play que disponibiliza toda a programação da Globo em qualquer hora e lugar. A Rede Globo, inclusive, criou produtos exclusivos para essa plataforma, fortalecendo ainda mais a convergência do canal.

Apesar de um cenário de novos formatos de produção, divulgação e circulação dos conteúdos, o que vemos é uma verdadeira mudança de audiência que transforma a programação, deixando de ser algo linear para tomar diversas formas. (LUSVARGHI; DANTAS, 2016). O espectador já não vê mais o conteúdo passivamente, ele quer se sentir incluso na programação, controlando-a e interagindo com ela, parando, retornando, voltando.

Um dos primeiros experimentos de interatividade com a TV aqui no Brasil (sem mudar estruturas narrativas dos programas) foi o Ginga. Ele foi um *Middleware* utilizado pelos canais para possibilitar interação dos telespectadores. Cada canal disponibilizava o seu conteúdo de acordo com o programa que estava sendo exibido, assim o telespectador apenas clicava em um dos botões no controle remoto e surgia uma interface na tela da TV. Porém, o Ginga não obteve muito sucesso. De qualquer forma, talvez, o conteúdo nacional que mais represente a interatividade na TV seja o *Você Decide*. O programa *Você Decide*, da Rede Globo, permitia que os telespectadores ligassem e votassem no final desejado, e foi exibido entre 1992 e 2000. Em cada episódio eram encenados casos especiais, com um final diferente a ser escolhido pelos telespectadores através de votações telefônicas. Este foi o segundo seriado de maior duração da TV Globo, com nove temporadas e 323 episódios.

Voltando ao cenário de convergência, não são somente questões de produção que são alteradas, como a desconfiguração de um roteiro para transformá-lo em um roteiro interativo,

mas principalmente alterações em exibições. Saímos da sala escura e fomos para o *streaming*. O surgimento da Netflix e de outros serviços *on demand* alteraram a lógica de consumo de cinema e TV. Um serviço que vai além da possibilidade de avançar, retroceder e parar a narrativa (o que já podia ser feito no VHS e DVD, por exemplo), mas explicita a ideia de uma narrativa que permite que o espectador faça escolhas durante a sua exibição, podendo alterar o final da mesma.

O serviço de *streaming* mais conhecido é o da Netflix, que surgiu em 1999, onde era possível locar qualquer DVD disponível no catálogo, pagando um preço fixo mensal. Em 2005, o número de assinantes do serviço chegava a 4,2 milhões. O serviço de transmissão online foi lançado em 2007, quando o usuário então passou a pagar uma assinatura para ver os filmes online. Em 2011, o serviço chega a América Latina, e em 2012 a Netflix começa sua produção original, com a série *Lilyhammer*.

A Netflix não produz somente séries, mas começou também a exibir filmes, documentários, *realities* e até mesmo programas de entrevistas, criando novas experiências audiovisuais para o espectador. A Netflix acaba ignorando “a janela padrão de treze a dezessete semanas entre a estreia do filme no cinema e a possibilidade de vê-lo em casa, em DVD, desmistificando as salas de cinema como lugar-fim no qual toda obra cinematográfica de qualidade deve ter sua estreia e período de (rentável) exclusividade.” (ROSSINI; RENNER, 2015, p. 05). Ou seja, desconstrói não somente o fluxo televisivo, mas também o cinematográfico.

[...] plataformas como Netflix nunca se propuseram a reinventar o processo de produção, como ocorreu inicialmente com o Youtube, e sim o de circulação, o que acaba afetando até mesmo os formatos do audiovisual. Pois a ideia não seria a de ocupar o mesmo espaço da televisão a cabo e aberta, ou seja, existiria aí uma contestação implícita do lugar que ela ocupa. As plataformas de *streaming*, no entanto, são mais do que isso, elas podem ocupar o lugar do cinema, e não somente o da televisão. (LUSVARGHI; DANTAS, 2016, p. 05)

Nos últimos anos, o Emmy indicou séries produzidas pela Netflix que nunca passaram por uma grade de programação televisiva, mas que acabam sendo formatos televisivos. O Oscar também teve diversas produções da Netflix em suas categorias, inclusive ganhadoras, porém alguns filmes da Netflix passam por salas de cinema, justamente para poder participar de algumas premiações.

Em 2018, a Netflix lançou o seu primeiro filme interativo para adultos, considerando que já havia uma série de outras produções interativas na plataforma para o público infantil. Porém, é possível destacar a interatividade em quatro produções originais Netflix em *live action* que podemos ver na tabela a seguir:

Tabela 4: produções *live action* interativas da Netflix

Produção interativa	Características
<i>Bandersnatch</i> (2018)	O espectador pode chegar em até 5 finais diferentes com muitas escolhas ao longo da narrativa, impactando sua experiência fílmica e o tempo do filme. As escolhas são feitas a partir de duas ou três opções exibidas na tela, com exceção de uma escolha na qual é necessário descobrir um número de telefone. O filme-episódio faz parte do universo <i>Black Mirror</i> e permite a construção das decisões e dos personagens como proposta na série.
<i>You vs. Wild</i> (2019)	O enredo é oriundo da TV tradicional, porém aqui desconfigura a percepção de narrativa documental e de <i>reality</i> , a premissa do programa de TV. Nesse formato o espectador conduz a sobrevivência de Bear Grylls descaracterizando a própria linguagem.
<i>Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs the Reverend</i> (2020)	Aqui o espectador tem dois objetivos: salvar as mulheres presas em um bunker e, conseqüentemente, fazer com que o casamento da protagonista aconteça. Porém, essa narrativa pode ser incrementada por outros pontos de vista a partir das escolhas feitas por quem assiste, criando inúmeras possibilidades de piadas e fluxos narrativos. Ou seja, algumas situações cômicas só são possíveis em determinados caminhos da narrativa, além de ter tarefas bem claras: a protagonista obrigatoriamente precisa ler um livro para que consiga chegar ao seu objetivo final.
<i>Animals on the Loose: A You vs. Wild Movie</i> (2021)	Segue a mesma característica da série <i>You vs. Wild</i> . Basicamente as funções do espectador são as mesmas: fazer com que Bear Grylls desempenhe suas tarefas com êxito e saia vivo.

Fonte: elaborada pelo autor

Observa-se, dessa forma, que a narrativa criada é fragmentada e imbricada, com sua linha condutora complementada por outras narrativas de outros pontos de vista, ou de variadas possibilidades de continuidade, como aponta Jon Simons (2008). Ainda para o autor, a narrativa interativa segue um modelo linear que abre possibilidades para interações, porém isso não é uma regra e penso que as ver dessa forma compromete a interatividade e a narrativa desses conteúdos. Como podemos perceber nas produções Netflix, há uma característica comum entre elas: a interface. As escolhas são dispostas em uma tela que aparece de tempos em tempos dentro do conteúdo, forçando o espectador a tomar uma decisão entre as escolhas oferecidas. Se compararmos com *Kinoautomat* (1967) e outras produções da década de 1990 como *I'm Your Man* (1992), podemos ver similaridades na interface que produz escolhas e permite que o espectador tome decisões, montando a narrativa. Porém, mesmo que o espectador não faça sua escolha, a narrativa continua automaticamente, ou seja, a programação escolhe o caminho por ele.

Por outro lado, a interatividade proposta no serviço de *streaming* torna-se uma evolução do cinema interativo, que sempre buscou uma narrativa que possa ser realmente alterada. Por mais que existam diversos caminhos traçados pela equipe de produção do conteúdo, é o espectador que escolhe qual desses caminhos irá tomar, o que descaracteriza a narrativa clássica cinematográfica. De alguma forma, como o controle remoto foi revolucionário para a TV, o surgimento dos serviços *streaming* revelaram outra configuração do modo de ver e fazer cinema, especialmente por suas possibilidades de criar novas relações com o espectador.

2.4 *Bandersnatch*: interatividade entre os fragmentos

O filme interativo *Bandersnatch* é um relevante exemplo de interatividade ocasionada pela evolução das possibilidades tecnológicas e, principalmente, pela visão do espectador. O filme oferece inúmeras opções para o espectador dar continuidade à narrativa. Porém, o papel do espectador é escolher entre, normalmente, duas opções qual é o próximo fragmento que ele unirá à narrativa que está sendo construída. Entendo aqui como fragmento o conjunto de cenas que está entre uma escolha e outra.

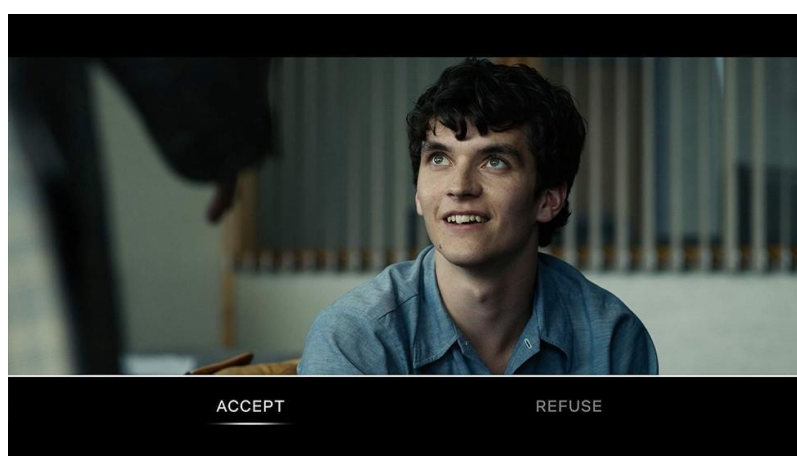
Black Mirror: Bandersnatch (2018) tem roteiro de Charlie Brooker e direção de David Slade. O filme narra a história de Stefan, um jovem dos anos 1980 que tenta criar um jogo de videogame inspirado em um livro e acaba colocando em risco a sua própria mente, deixando-o confuso sobre o que é a “realidade” em sua vida. Esse filme-episódio é o primeiro conteúdo interativo para o público adulto da Netflix. Através de escolhas ao longo da narrativa, o

espectador pode chegar a 11 finais diferentes (mesmo algumas cenas finais sendo iguais, o caminho para chegar até elas são diferentes, transformando a linha narrativa¹²).

Já no início do filme, um breve tutorial explica ao espectador como funciona a estrutura interativa, o que é uma característica da maioria dos filmes interativos: apresentar como funcionará a dinâmica do filme, ou seja, uma explicação do que o espectador terá de fazer. Apesar de ser apresentada de forma diferente — logicamente por causa das tecnologias atuais — essa “explicação” lembra muito a figura do mediador do filme *Kinoautomat* (1960), no qual havia a necessidade, entre as escolhas, de falar diretamente com a plateia. Em, *Bandersnatch*, a cada momento de escolha há duas opções e aproximadamente dez segundos para uma decisão. Caso o espectador não clique em uma das opções, uma decisão é tomada de modo aleatório — ou não — pelo próprio sistema da plataforma.

Porém, nem toda escolha feita chega a um final: por vezes a narrativa cai em um “beco sem saída” obrigando a volta a determinado ponto. Contudo, isso se aproxima da narrativa de jogos de videogame. A noção de videogame que a interatividade traz entrelaça a montagem e a narrativa do filme, já que o protagonista é um desenvolvedor de games, e assim como um jogo, dependendo de suas escolhas, pode render um Game Over. Diferente de muitos exemplos já citados, neste caso, a interface não reproduz sons ao surgir ou desaparecer na tela, o que contribui de certa forma para uma melhor imersão no conteúdo. Na imagem abaixo é possível ver como essa dinâmica funciona. É através do controle remoto, do *touch* ou até mesmo do mouse que o espectador faz a escolha.

Figura 2: menu de escolhas



Fonte: fotograma do filme

É possível perceber que, na verdade, o espectador está juntando links para produzir a narrativa. Isso acontece através da programação da plataforma, sendo um filme pautado na

¹² Se descartarmos as cenas finais iguais, podemos considerar apenas 5.

tecnologia dos códigos binários para ser exibido. Sendo assim, é necessária uma conexão com a internet para que as escolhas aconteçam.

Para Berenice Santos Gonçalves et. al. (2019), “[...] é possível perceber que, na estrutura do roteiro, os links presentes têm a função de fazer a história seguir de uma cena à outra, criando uma narrativa imbricada, com múltiplas possibilidades e diversos finais.”. No caso de *Bandersnatch* é possível encontrar diferentes finais, mesmo que parecidos em contextos diferentes. Dessa forma, a narrativa é composta por diversas possibilidades de interpretação: por mais que exista um fio condutor da trama, o espectador pode ter experiências distintas. Essa é uma grande, e talvez a principal característica do cinema interativo contemporâneo: fazer com que o espectador tenha diversas experiências dentro do mesmo conteúdo. Umberto Eco (1971, p. 37), em seu texto *Obra Aberta*, refere-se à poética de uma obra aberta como a peculiar autonomia executiva concedida ao intérprete, o qual não só dispõe da liberdade de interpretar as indicações do compositor conforme a sua sensibilidade pessoal, como deve intervir na forma da composição. Em outras palavras, o espectador é instigado a completar a narrativa, formulando-a a partir de seus desejos e até mesmo de sua moral. Em *Bandersnatch*, isso ocorre através de uma única forma de interatividade: a arbórea, como podemos ver no gráfico a seguir:

O que muda, por vezes, não impacta significativamente na história, já que algumas cenas são iguais ou muito parecidas mesmo em caminhos diferentes dentro do filme. Enquanto algumas cenas se repetem, outras são como “cenas escondidas” dentro do fluxo narrativo, onde é preciso um conjunto de escolhas para “desbloquear” essas cenas, como a morte prematura de um personagem.

Há também outra concepção de escolha dentro do filme, que aparece apenas uma vez: o espectador precisa digitar o número da terapeuta para o protagonista ligar, ou seja, são dispostos números na tela e é preciso digitar o número através do controle remoto ou outro dispositivo. O erro ou o acerto do número não cria grandes reviravoltas.

Figura 4: opções em números

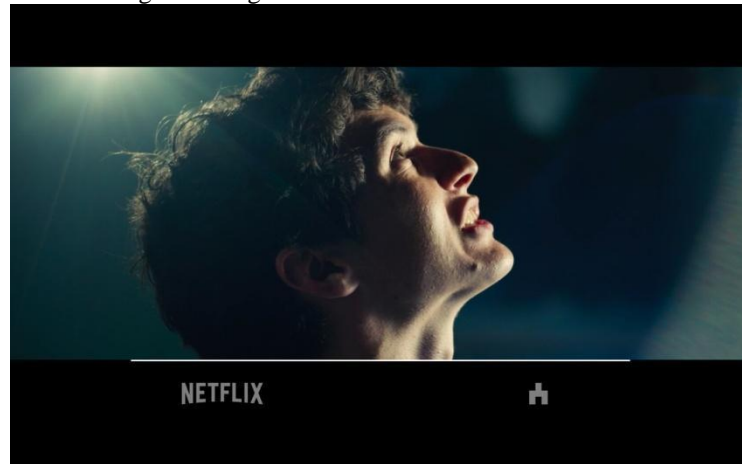


Fonte: fotograma do filme

Em determinados pontos, a narrativa brinca com o espectador à medida que ele também vai brincando com o filme. Por exemplo: há uma escolha na qual é preciso deixar sinais ao protagonista, como fazer aparecer a logo da Netflix em sua tela de computador ou a logo da série *Black Mirror*, criando assim uma metalinguagem¹³ (Figura 6). Isso faz com que a trama se torne ainda mais interativa, pois o protagonista “descobre” que está sendo controlado por alguém. Porém, em outro momento (em outro caminho) o protagonista diz: “Ele pensa que está controlando, mas quem controla o final sou eu.” Com isso, podemos apontar que o filme é construído pelo espectador que, no entanto, está apenas unindo fragmentos do filme enquanto a narrativa necessita seguir um fluxo quase que linear.

¹³Neste contexto, a metalinguagem ocorre quando o filme fala sobre o próprio filme ao apresentar os logos. Mas é possível citar, também, o conceito de metacinema, no qual é existente o diálogo entre autor-espectador. Ou seja, há uma comunicação direta ao mundo externo do filme, como aponta Ana Lúcia Andrade, em 1999, no seu livro: *O Filme Dentro do Filme: a metalinguagem no cinema*.

Figura 5 : logo da Netflix e da série *Black Mirror*



Fonte: fotograma do filme

Esse tipo de narrativa desconfigura o cinema clássico ao fazer com que o espectador exerça funções diretas dentro do filme e da própria narrativa. Dessa forma, ele pode ser uma espécie de montador do filme.

[...] o que no cinema clássico foi concebido através da montagem alternada - em que planos de cenas simultâneas que acontecem em espaços diferentes são intercalados -, e da montagem paralela - que intercala planos de cenas que acontecem em épocas e espaços diferentes -, (Gosciola, 2013) na mídia interativa, mais especificamente nos filmes e vídeos interativos, é realizado de forma ampliada pela presença dos links. No cinema clássico os saltos narrativos aconteciam pelos cortes da montagem, já nos filmes e vídeos interativos são realizados também através de links estrategicamente posicionados no decorrer da história. (GONÇALVES et. al. 2019. p. 78)

Estes links, apontados por Gonçalves, formulam a estrutura do filme interativo. Se pensarmos que o espectador está unindo estes links a partir de suas escolhas, é possível vê-lo com um montador. Apesar dessa estrutura ser limitada, pois não é um mundo aberto, é como se o espectador entrasse em uma sala cheia de quadros, mas escolhesse quais irá ver, ou por onde começará a ver.

Podemos dizer que esse tipo de narrativa é proporcionada, principalmente, pela evolução da mídia, o que seria uma pós-mídia. Desse modo, essa evolução que é da mídia, mas também é do espectador, cria o que podemos chamar de montagem-usuário, onde o espectador monta o filme de acordo com os fragmentos propostos, sendo que essa montagem pode ser através dos dispositivos disponíveis para a interação.

A passagem para o meio online proporcionou novas experiências ao assistir um filme ou outro programa televisivo. Hoje, podemos ter acesso à Netflix, por exemplo, em inúmeros dispositivos, no smartphone, no computador, tablet, Smart TV, entre outros. Se antes tínhamos a percepção de que a sala do cinema configurava outra dimensão ao filme, agora podemos dizer que o smartphone cria outra percepção sobre o filme. Não mais aquela descrita por Roland

Barthes em seu texto “Ao sair da sala de cinema”, de 1975, o qual cita a experiência da sala escura.

A utilização da tecnologia vai além da produção e exibição do filme, ocorrendo também na interação homem-máquina que pode acontecer em diversos dispositivos. José Teixeira Coelho Neto (2020) discute que as narrativas e tecnologias começam a ser desenvolvidas para um, no sentido de não ser mais uma experiência coletiva, mas sim individual. A sala do cinema que comportava dezenas de pessoas foi facilmente substituída por uma tela menor e pela sala de casa, ou até mesmo, pelo banco do ônibus¹⁴. Assim, a narrativa que era vista em conjunto passa a ser pensada de forma individual. *Bandersnatch*, por exemplo, pode apresentar diversas narrativas diferentes para diferentes tipos de espectadores.

[...] uma construção de agenciamento de processos que colocam o usuário do meio, em uma trama de escolhas dentro de um ambiente labiríntico. Essa relação, em nossa inferência, é a mesma entre usuário-receptor e um game digital, porém sem o lugar de avatar explícito. O processo de continuidade da narrativa é decidido pelas escolhas do interagente reelaborando os conceitos de linearidades fílmicas, os atos e pontos de viradas do mesmo. (CORTES, 2020, 04)

Dessa forma, é possível apontar que a narrativa de *Bandersnatch* simula um jogo de videogame, porém adaptada para o streaming com a linguagem do cinema. São as escolhas do espectador que formulam a narrativa e criam os pontos de viradas da mesma, apesar de que dentro dessa teia ou labirinto narrativo existem caminhos já definidos.

Em um filme interativo, as experiências são elevadas a outro nível, já que é possível construir diversos filmes a partir do mesmo filme. Por outro lado, essa experiência interativa pode se tornar cansativa, considerando que a narrativa muitas vezes dá voltas. De qualquer maneira, essa experiência interativa, construída por um serviço de *streaming*, oferece novas formas de observar a estética, a narrativa e a montagem.

Voltando ao conceito de Neto (2020), no qual as narrativas são propostas para um e não para o conjunto, facilmente é possível associá-lo a *Bandersnatch*. Essa experiência “solitária” é notável em alguns aspectos: (I) o filme não foi exibido em salas de cinema; (II) oferece a experiência interativa em dispositivos que cabem no bolso; (III) as decisões provocam uma reflexão moral e individual; (IV) o espectador é diretamente confrontado pelo protagonista e; (V) os fragmentos não são aleatórios, mas é necessário lembrar das escolhas feitas anteriormente. Portanto, *Bandersnatch* apresenta um mapa narrativo que constrói uma narrativa dentro de uma outra narrativa.

¹⁴A poltrona da sala de cinema, não necessariamente foi substituída, mas a partir do momento em que filmes passam a ser vistos até mesmo dentro de um ônibus, a experiência do espectador é alterada, já que agora ele precisa lidar com outras mediações.

2.4.1 Uma narrativa múltipla que narra além da interatividade

Partindo para uma análise mais aprofundada da narrativa interativa de *Bandersnatch*, podemos pensar no conto de Jorge Luis Borges, intitulado de “O jardim dos caminhos que se bifurcam”, de 1970, como um ponto de partida para observar os diversos caminhos percorridos pelo espectador dentro de uma narrativa interativa. No conto, é criada uma espécie de labirinto narrativo, onde o leitor precisa juntar informações para compreender o espaço e o tempo em que o personagem está inserido. O autor cria uma desconstrução do tempo linear, o que pode ser base para a formulação de muitos conteúdos interativos, pois permite que o leitor encontre pistas para remontar o conto. Pensando em um filme interativo, essa desconstrução do tempo e do espaço oferece diversas possibilidades, que podem ser vistas na construção e apresentação dos personagens, mas também na forma com que o espectador irá interagir e montar outras narrativas dentro do mesmo filme.

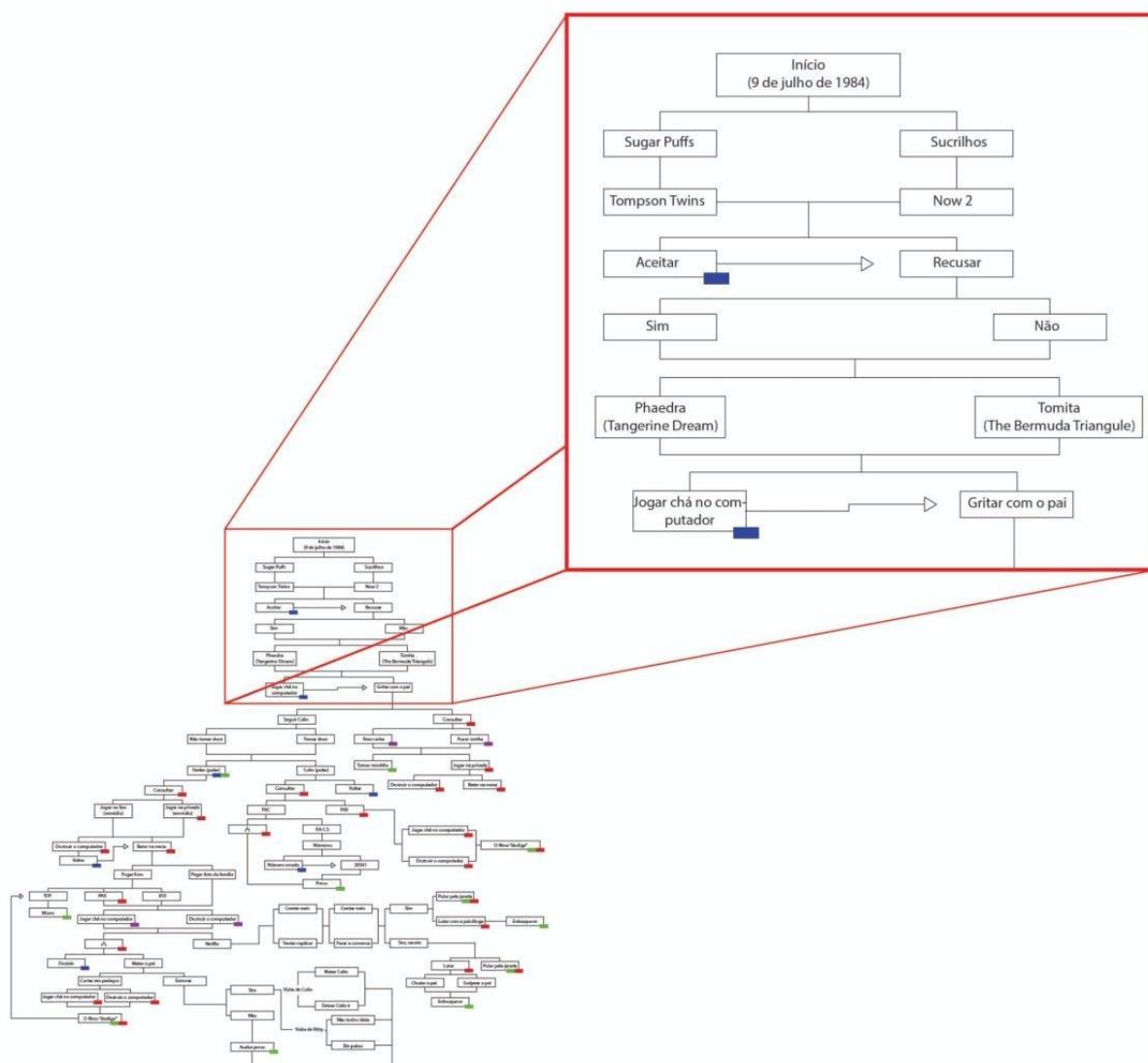
Associado a um dos objetivos dessa pesquisa, o de criar um argumento para um roteiro de curta interativo, a narrativa e a tecnologia utilizada em *Bandersnatch* e a ideia central do conto de Borges (1970), — que também é base para o projeto de Silva (2020) intitulado de “Os caminhos que se bifurcam” — a proposta de dar pistas ao leitor (espectador) para que ele construa uma outra narrativa se tornam relevantes inspirações. A narrativa proposta no argumento desta pesquisa é composta por uma não linearidade de tempo e espaço, na qual o protagonista, assim como o espectador, se confunde sobre o que é realidade e o que é fantasia, embora ofereça pistas ao espectador para remontar as peças e escolher um caminho dentro do labirinto narrativo.

Analisando o mapa de *Bandersnatch* é possível encontrar também essa não linearidade, porém, também, é possível associar os três atos de um roteiro quando cada linha narrativa é analisada separadamente. Para isso, é utilizado o método *close reading*, que propõe separar o objeto de pesquisa em partes e analisá-las, para depois concluir as análises unindo-as novamente.

Observando as primeiras escolhas de *Bandersnatch* é possível perceber que elas servem como uma espécie de amostragem do que está por vir para o espectador, funcionando como um “treino”. Nesse momento, as escolhas não criam grandes mudanças na narrativa e servem como base para todas as linhas narrativas que poderão ser criadas. Inclusive, duas dessas escolhas, quando feitas, não levam a lugar algum, a não ser voltar e fazer outra escolha. Se comparado aos atos de uma tragédia propostos por Aristóteles, é possível associar essas escolhas ao primeiro ato, no qual os personagens, o mundo e o tom são apresentados ao espectador.

É aqui que conhecemos Stefan (o protagonista), o seu pai e outros personagens com quem ele se relaciona. Conhecemos também a missão de Stefan e do espectador: criar um jogo de videogame inspirado em um livro interativo. Porém, quando é ofertada uma proposta de trabalho para Stefan, caso o espectador aceite as condições do empregador, pode-se entender como um final prematuro, ou seja, o jogo foi entregue, mas foi um fracasso. Dessa forma a narrativa regressa para a escolha anterior e obriga o espectador a recusar a oferta. Podemos ver que essas escolhas não são tão significativas no gráfico a seguir:

Figura 6: gráfico da introdução



Elaborado pelo autor

Ou seja, nesse primeiro momento o espectador pode mudar a trilha de algumas cenas, escolher o café da manhã (que irá interferir em cenas futuras, porém como um detalhe: um comercial na TV) e também criar a relação com o pai, que deve ser uma relação nada íntima e bem complicada. Sendo assim, a escolha que mais interfere nos pontos da narrativa é escolher gritar com o pai — o qual é uma “obrigação” a ser escolhida. É possível, também, entender

essa opção como um ponto de virada da narrativa, pois é a partir da discussão com o pai que outros caminhos narrativos são abertos.

A partir daqui irei destacar as linhas narrativas isoladas dentro do filme, possibilitando compreender e se aproximar de um dos objetivos da pesquisa: analisar a narrativa e montagem de filme interativo. Como já apontado, o início é o mesmo para todos os caminhos, porém nessa linha onde é possível chegar a dois finais o espectador pode interferir mais profundamente.

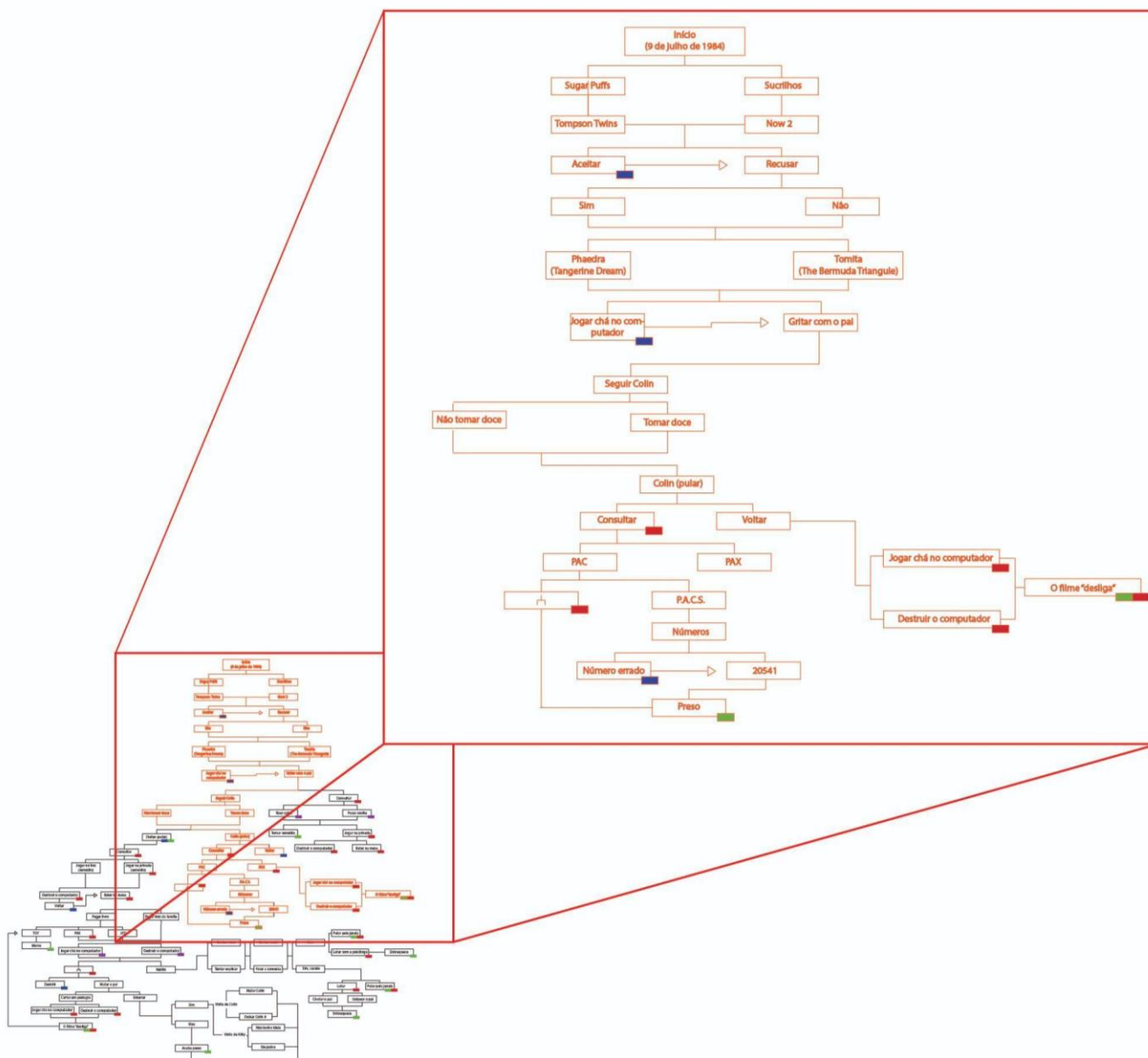
Ao fazer com que o protagonista siga Collin, seu colega de trabalho, Stefan é levado para a casa de seu colega. Neste ambiente acontecem duas opções que modificam a montagem da cena: “Ingerir LSD” ou “Não ingerir LSD”, sendo que ambas as escolhas levam para o mesmo caminho, porém os efeitos visuais, os sons e a edição são modificados. Ao ingerir o LSD, a construção de efeitos visuais muda. O que vemos a partir daí são efeitos que levam a entender que ele está alucinando. Através do efeito *blur* e linhas néon o protagonista “toca” o ar, vê objetos mudando de cor, de formato e de posição. Somos levados a uma *trip* do personagem. Esses estímulos visuais criam ilusões através de efeitos psicológicos que alteram a percepção da própria imagem (LUZ, 2013). No caso de *Bandersnatch*, esses efeitos não são diretamente na imagem do espectador, mas nos objetos que contracenam com o protagonista, criando uma experiência imersiva ao espectador.

Com o efeito da droga, Collin sugere pular da sacada, e neste momento o espectador precisa escolher quem irá pular, o que pode ser associado a um evento¹⁵. Se Stefan pular, o filme regressa, afinal o protagonista foi morto. Se Collin pular, os problemas psicológicos de Stefan são intensificados e a narrativa toma outro rumo.

Dependendo do conjunto de escolhas feitas, o protagonista pode acabar preso ou o filme se “desliga”, caso o espectador tenha escolhido destruir o computador, decisão que não consegue atingir o objetivo de entregar o jogo. Nessa linha, os acontecimentos são mais rápidos e objetivos, enquanto em outras linhas do mapa há a opção de matar ou não o seu pai: aqui ele é morto de qualquer forma pelo protagonista, que enlouquece. Vemos no gráfico a seguir os dois finais possíveis:

¹⁵ Um evento é quando se cria uma mudança significativa na vida do protagonista.

Figura 7: linha narrativa 1



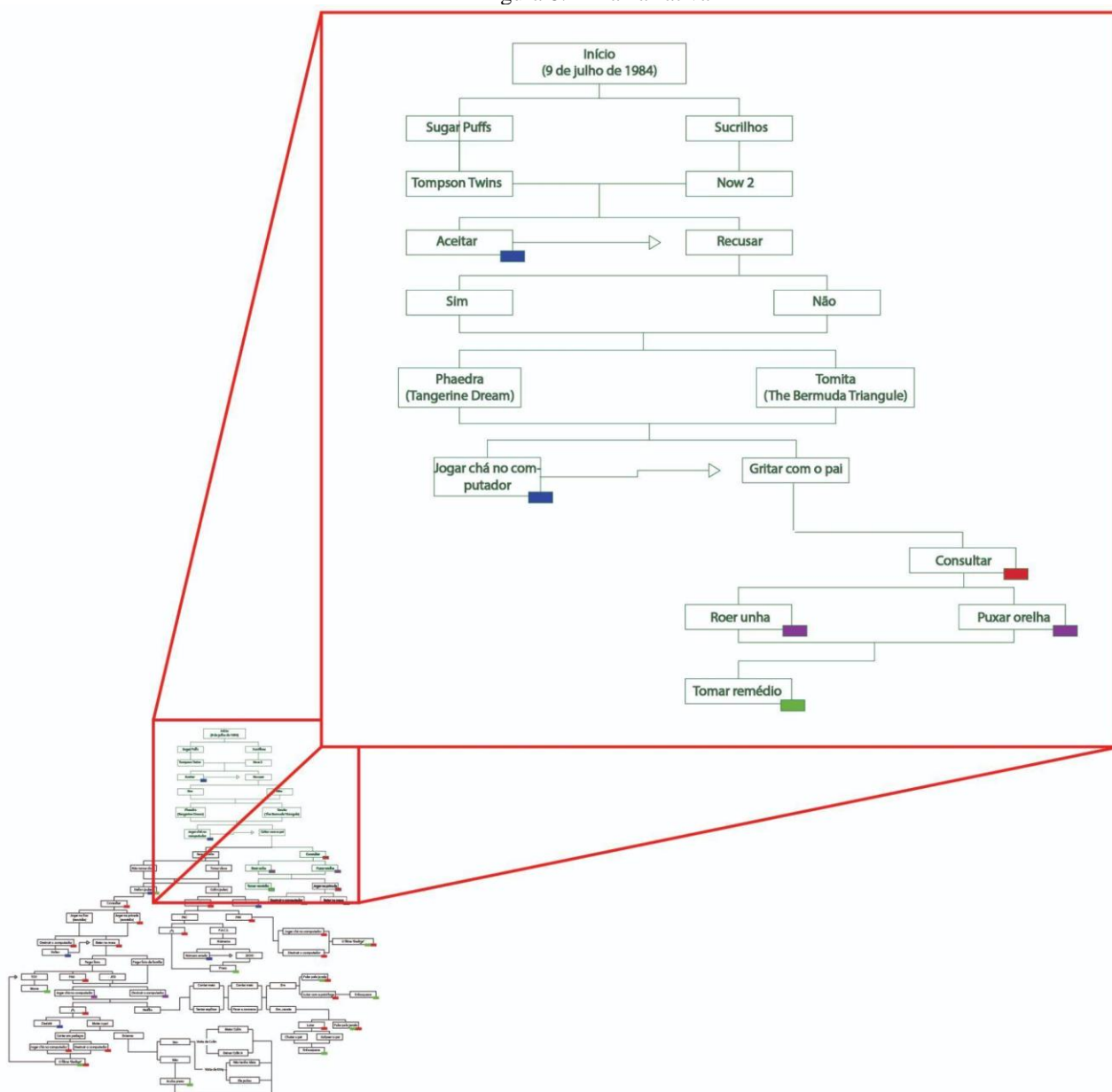
Elaborado pelo autor

Portanto, é possível notar a construção dos três atos (da tragédia aristotélica), porém eles não são tão bem definidos quanto em um filme não interativo. Ou seja, existe a construção dos personagens e do mundo, também há o conflito da trama, que por vezes é criado pelo espectador, como a escolha de destruir o computador e a tensão dramática ao revelar que o protagonista matou o pai e acabou preso. Nesse sentido, quando o filme “desliga”, pode-se associar também a uma crise, já que é necessário voltar na narrativa para criar outras reviravoltas.

Em outra linha narrativa as decisões são ainda mais rápidas. O início é o mesmo, porém aqui o espectador tem a chance de fazer com que os problemas psicológicos do protagonista sejam melhorados, ou seja, fazer com que o protagonista receba tratamento, que são decisões erradas e não levam à missão do protagonista, pois ele precisa enlouquecer ainda mais. Aqui a

decisão de consultar com a psicóloga unida à decisão de tomar os remédios fazem com que o filme acabe. Sendo assim, o espectador é obrigado a mexer com a psique do personagem, para criar novas linhas de narrativa.

Figura 8: linha narrativa 2



Elaborado pelo autor

Ainda na linha narrativa 2, em uma cena dentro do consultório da psicóloga, Stefan comenta que sente que está sendo vigiado e que tem alguém controlando suas ações (o espectador). Neste momento o espectador pode tomar duas decisões: fazer com o protagonista roa as unhas ou puxe a orelha: para qualquer uma dessas escolhas o protagonista recusa fazer o movimento, em um jogo de ação e reação com o espectador, o que pode ser interpretado como

um beat¹⁶ ou pode ser entendido, também, como um agenciamento, como proposto por Murray (2003): “Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (p. 127). Se temos este entendimento, a recusa do personagem em fazer tal ação pode deixar o ambiente mais imersivo ao provocar o espectador, a confrontá-lo para tomar novas decisões que possam mudar a narrativa, e assim ser gratificado. Nas escolhas seguintes é possível cair em outras linhas narrativas e dar continuidade por elas, ou encontrar um final prematuro, o que pode causar frustração em quem participa. E, apesar da frustração não ser um bom sentimento, isso só acontece se há imersão no que poderá ser frustrante.

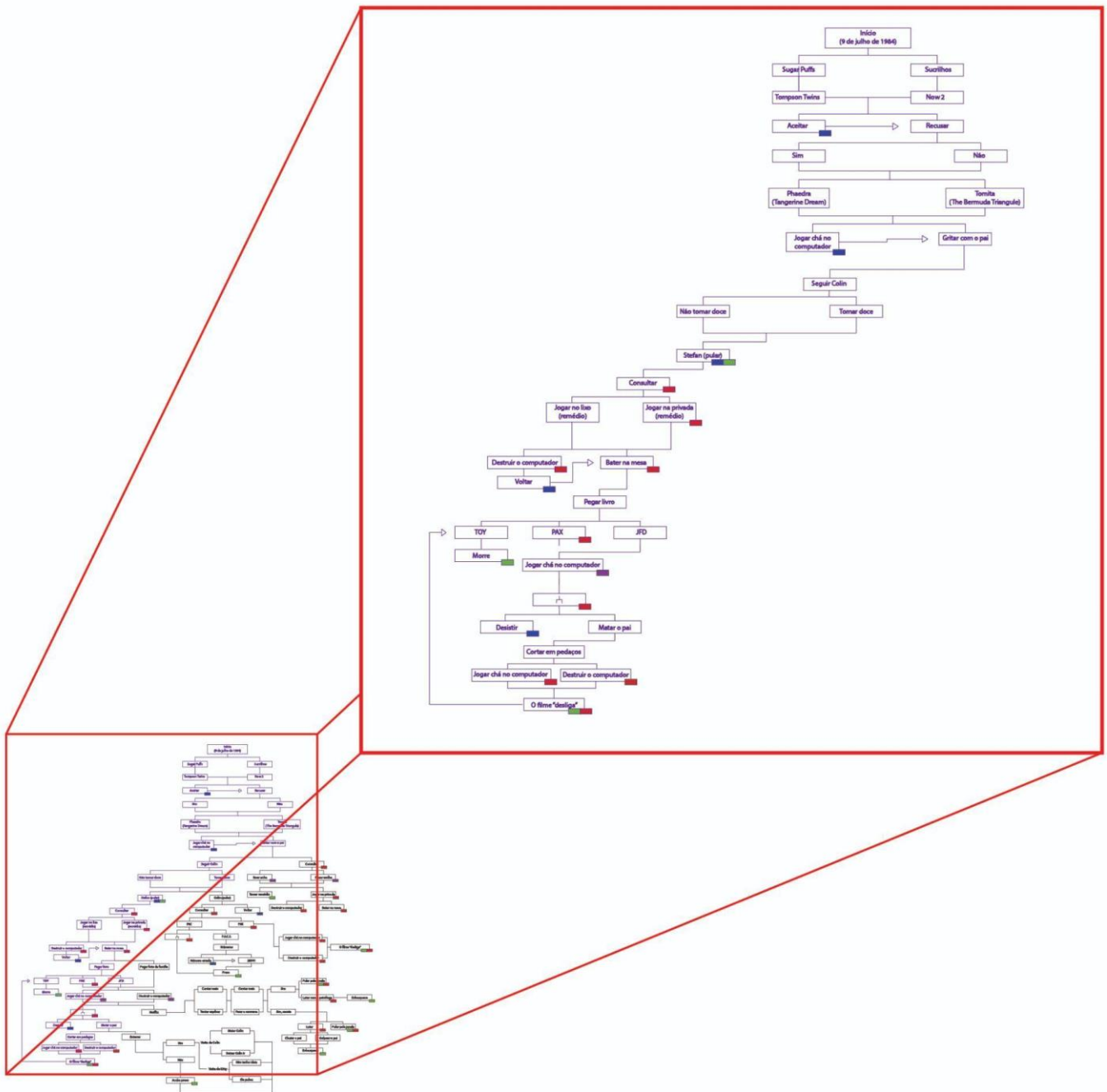
Partindo para a linha narrativa 3, é possível notar que existem muito mais opções do que as primeiras. Dessa forma, aqui o espectador participa mais ativamente da história, tomando decisões morais e até mesmo “desbloqueando” cenas escondidas dentro do fluxo narrativo. Porém, o espectador também toma decisões que não interferem na narrativa diretamente, como “jogar no lixo” ou “jogar na privada”, referindo-se ao remédio do protagonista. Ou seja, ele não começará o tratamento, intensificando os seus problemas psicológicos.

Neste caso, o espectador acaba criando novos pontos de virada e crises, e o interessante é que essa linha narrativa pode ser conectada com a linha narrativa 2 (acima), formulando novas percepções da narrativa e assim apontando também para um certo labirinto narrativo, que possui caminhos fechados e caminhos abertos, como é o caso das escolhas “Destruir o computador” ou “Bater na mesa”. Se o computador for destruído a narrativa volta para que o espectador escolha bater na mesa e assim dar continuidade para a história.

Nessa sequência, que tende a ser a mais comum a ser feita, existe uma decisão moral ao espectador: tornar o protagonista um assassino ou não. Essa decisão influencia em até 3 finais, e com uma sequência de outras escolhas é possível chegar a uma das cenas “escondidas”, na qual tudo não passa de um experimento, com gravações e testes que seu pai sempre lhe escondeu. Ou seja, aqui existe um grande evento que muda por completo a vida do protagonista: matar o próprio pai. Dessa forma, criam-se *climaxes* que nos levam a resoluções distintas, mas não necessariamente respostas, deixando perguntas abertas e criando a expectativa no espectador. Podemos ver as escolhas completas na figura a seguir:

¹⁶ É caracterizado pela mudança de comportamento do personagem, baseado na ação e reação.

Figura 9: linha narrativa 3



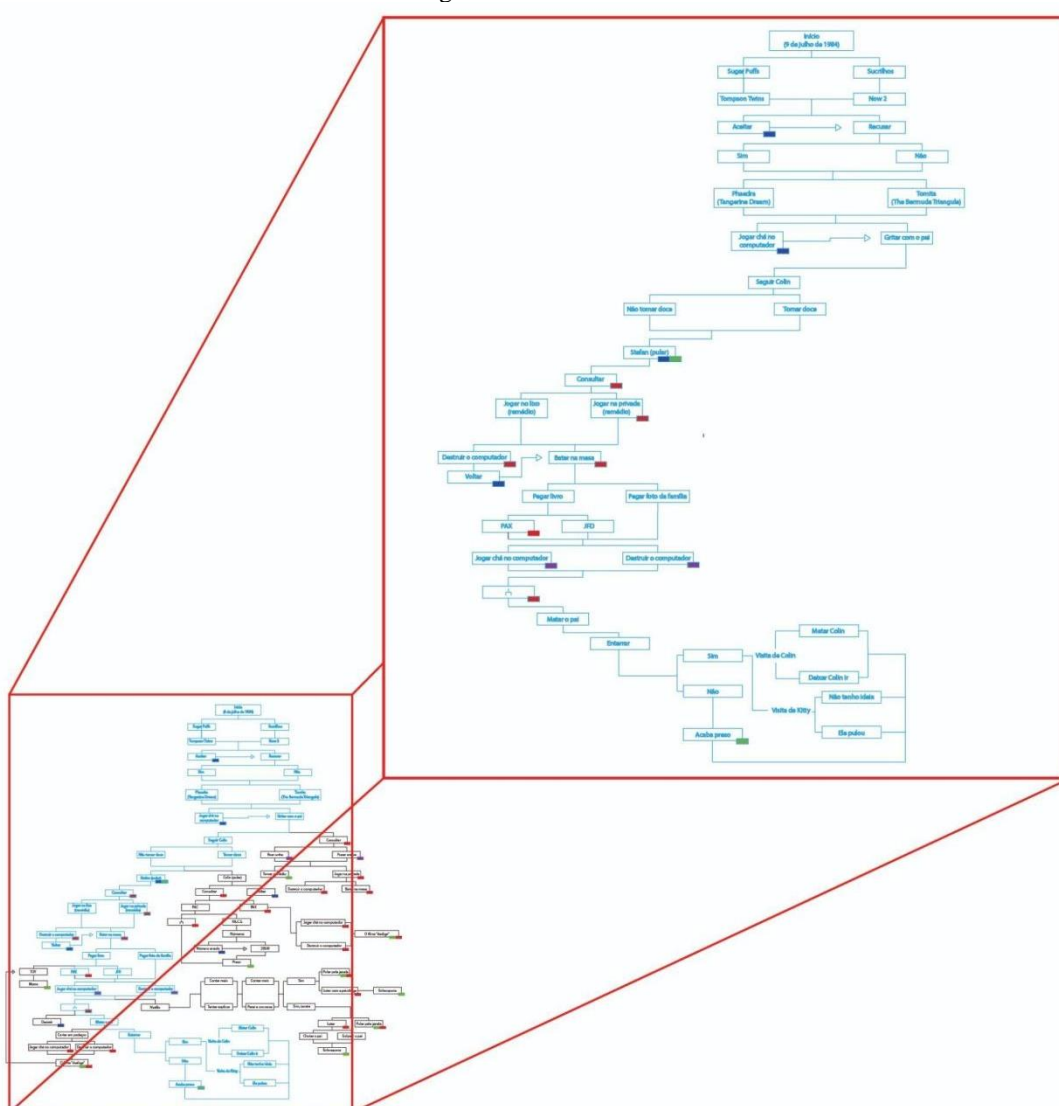
Elaborado pelo autor

A linha 3 desperta curiosidade em outras opções, no sentido de saber o que aconteceria se outra escolha fosse tomada, já que são escolhas que criam reviravoltas e escolhas de valor, que representam a mentira, a morte, transformações do negativo para o positivo e vice-versa.

Agora, observando a linha narrativa 4, é possível notar que ela segue quase o mesmo ciclo da linha anterior, porém aqui existem decisões finais bem diferentes, criando um novo

final, que aparece em outras linhas narrativas também, porém aqui a motivação pode ser diferente. Em alguns casos ele é preso somente por matar o pai, mas o espectador pode escolher matar o seu colega de trabalho, Collin, sendo mais uma decisão moral e criando novos clientes e pontos de virada. Ou seja, por mais que a construção inicial seja a mesma, o motivo pelo qual o fim do filme é encontrado é modificado. É possível encontrar duas versões da mesma história, da morte do pai e de Collin, porém, de qualquer forma, o protagonista acaba preso. Podemos ver as decisões finais na imagem a seguir:

Figura 10: linha narrativa 4



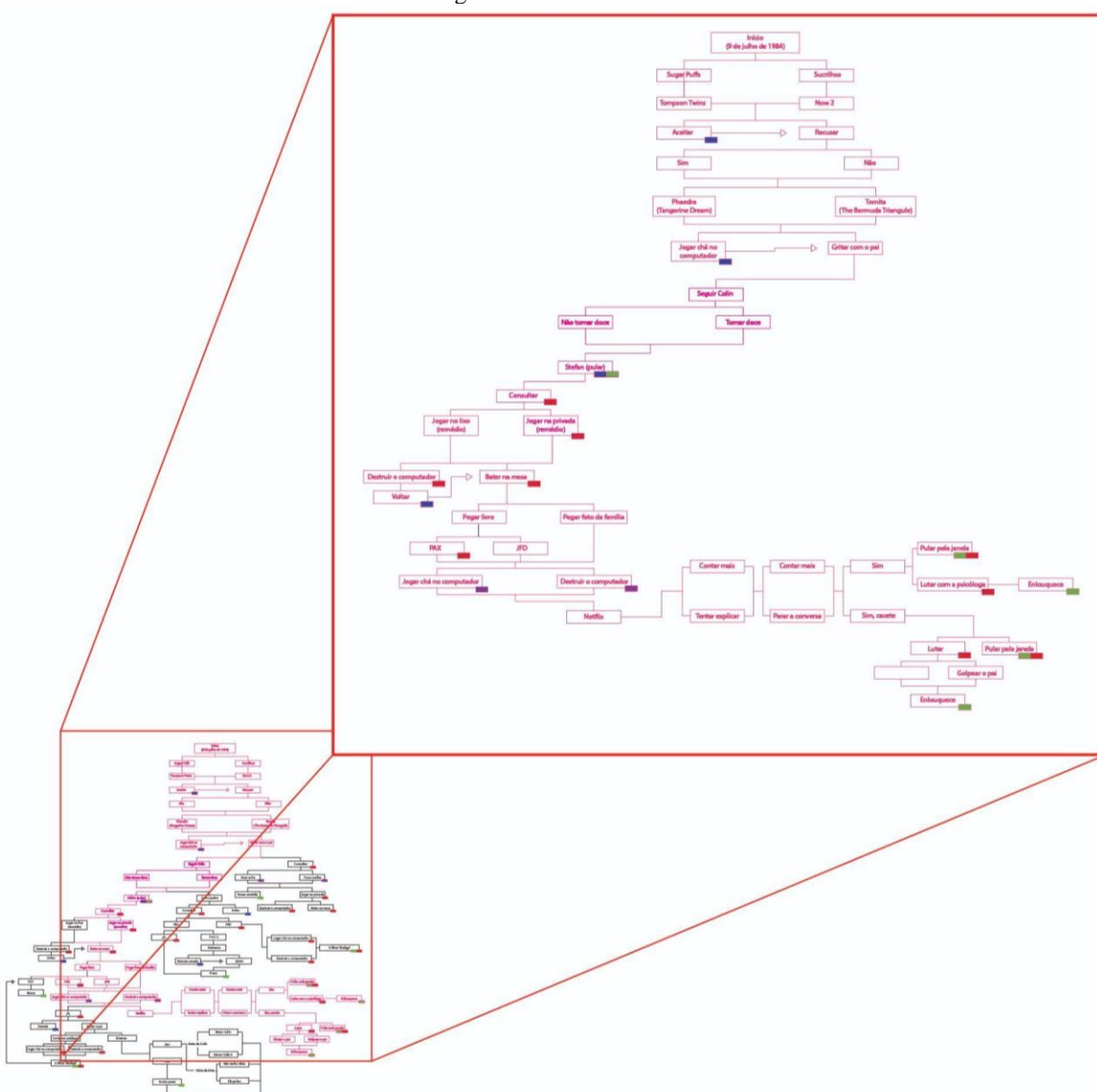
Elaborado pelo autor

Através da linha narrativa 4, é perceptível que enquanto algumas cenas e escolhas se repetem em diferentes caminhos, outras são completamente novas e não aparecem em nenhuma outra linha narrativa, que é o caso da senha TOY, que leva o protagonista para um flashback.

Já na linha narrativa 5 (imagem abaixo), a construção também segue a linha 3 e também se modifica ao final. Nas escolhas finais começa um jogo de metalinguagem entre o

protagonista e o espectador, como se os dois conversassem através da máquina e o espectador mandasse mensagens do futuro para um jovem dos anos 1980.

Figura 11: linha narrativa 5



Elaborado pelo autor

Essa “conversa” é sobre uma certa explicação do que é a Netflix, na qual o espectador pode contar mais ou explicar melhor. Porém, independente das escolhas durante a conversa, elas levam para 2 finais iguais, porém com motivações bem diferentes. Existe aqui um ponto de virada que muda até mesmo a atmosfera do filme, gerando outras personalidades dos personagens, essencialmente no Stefan e na psicóloga. Ao escolher “Sim, cacete” ao ser perguntado se quer mais ação, os dois começam uma luta de socos, pontapés e até espadas, que pode envolver o pai ou não. Também há o final no qual o protagonista percebe que está em uma série da Netflix e se confunde do que é real e do que é representação, em um jogo que

brinca com a concepção do Eu e do Personagem, ou seja, do ator FionnWhitehead e do personagem Stefan.

Portanto, é possível notar, dentro da estrutura narrativa, que o filme cria uma não linearidade em muitos acontecimentos, ao mesmo tempo, que em algumas situações é necessário que o espectador altere suas escolhas para que a narrativa flua. É notável, também, o entrelaçamento entre as linhas narrativas, o que se pode associar a uma teia narrativa, muito comum nos mapas narrativos multilineares convergentes.

Observando as linhas separadamente, nota-se que não são criados fielmente os três atos aristotélicos, mesmo em que alguns momentos se torne possível encontrar o primeiro e segundo ato, como na linha narrativa 3, na qual é possível perceber grandes mudanças de valores e a construção de cenas climáticas, como a construção para a percepção que tudo não passa de um teste clínico, que começou ainda na infância do personagem.

Também são notáveis os beats, os pontos de virada e alguns eventos, porém, não necessariamente o espectador terá contato com todos eles, dependendo de seus conjuntos de escolhas. Dessa forma, ao mesmo tempo em que *Bandersnatch* constrói uma narrativa com os aspectos de uma narrativa clássica¹⁷, ele desconstrói diversos pontos a fazer com que o espectador tome decisões que podem ou não ser transformadas em eventos ou pontos de partida, por exemplo.

Dessa mesma forma, o personagem Stefan é construído de maneiras diferentes em cada linha, sendo que na linha 2 o filme termina com ele sendo um jovem começando o tratamento de seus transtornos psicológicos. Já na linha 4, ele pode ser transformado em um assassino que matou o pai e seu colega de trabalho. Ou seja, em diferentes caminhos é possível criar diferentes personalidades ao protagonista, porém todas com o mesmo princípio: um jovem que está criando um jogo e enlouquecendo, não conseguindo diferenciar realidade de fantasia. *Bandersnatch* ainda cria diversas mudanças de tempo-espaço, falando do futuro no qual existe a Netflix, e do passado, no qual Stefan perdeu a mãe em um acidente de trem. Portanto, são inúmeras narrativas dentro de uma narrativa multiconectada, e quem deve fazer essas conexões é o espectador.

2.5 *I'm Your Man*: interatividade em linhas paralelas

De acordo com Lunenfeld (2005), podemos classificar *I'm Your Man* como o primeiro filme interativo de fato. O curta-metragem foi dirigido por Bob Bejan e teve a estreia em

¹⁷Assunto que foi explanado no primeiro capítulo.

poucos cinemas do mundo em 1992. A primeira escolha do espectador é escolher qual narrativa irá ver dentre os personagens disponíveis. Cada versão do filme tem apenas quinze minutos e conta a história de maneira paralela, ou seja, as linhas narrativas acontecem ao mesmo tempo. Dependendo das escolhas do espectador, a história se desenvolve de maneira diferente, e em alguns aspectos de personagens e direção de arte podemos perceber que a escolha de outro caminho realmente conduzirá a conclusões diferentes.

A interação dentro dos cinemas era feita através de um dispositivo acoplado em cada poltrona na plateia, parecido com um joystick de videogame. O controle dispunha de botões e o espectador precisava decidir entre um deles, sendo que a opção que recebesse o maior número de votos dava continuidade para a narrativa. A inserção dos joysticks custou cerca de \$70.000 apenas para um cinema.

Segundo o diretor, o filme foi gravado em seis dias e não precisou de uma segunda tomada. Em 1993 e 1994 outros cinemas fizeram o investimento, que não foi bem sucedido. O filme - e a própria interatividade - foram bem recebidos pelos adolescentes, mas rejeitados pelos críticos e adultos cinéfilos. Já em 1998, Bob Bejan formulou uma versão do filme para DVD, também interativa. Nesta versão, a interatividade acontece através do controle remoto, que exerce a mesma função do joystick. A narrativa é a mesma, o que muda é o artefato utilizado para a interação.

A principal diferença entre as duas versões é que para os cinemas havia uma introdução explicando a dinâmica do filme¹⁸. Um cientista em seu laboratório faz experiências com uma plateia e explica como a interatividade se dará e qual é o papel do espectador durante a narrativa. Nesta mesma introdução são apresentados, pelo cientista, os três protagonistas: Leslie, Jack e Richard. O enredo do filme é basicamente este: Leslie tem provas que Richard está roubando dinheiro de um projeto importante, e deve entregá-lo a um agente do FBI que está esperando por ela em uma festa. Richard sabe dos planos dela e vai à mesma festa. Leslie, no entanto, confunde Jack, um homem vestido completamente errado para a festa, com o agente do FBI e a confusão é implantada.

Na introdução dos personagens podemos ver em uma linha Leslie trabalhando em seu escritório, concentrada em suas funções, enquanto em outra Jack está "paquerando" na rua (onde curiosamente só passam mulheres) e Richard está dentro do carro indo para a festa com o verdadeiro agente do FBI, que acaba morto. Cada uma dessas linhas respeita o tempo, os acontecimentos, os sons e as falas das outras linhas. Vejamos como elas são construídas:

¹⁸Veja essa introdução através do link:
https://www.youtube.com/watch?v=nQBzTSR2y14&ab_channel=gameoftheblog

Jack Beaner

Idade: 28 anos

Profissão: Gerente corporativo

Relacionamento: Solteiro

Planos para noite: Procurando

Jack está na rua onde irá acontecer a festa, parece perdido, porém está paquerando as mulheres que passam por ele. Veste um terno bege e leva um casaco em seu braço. Ao chegar no hall de entrada encontra Leslie, trocam algumas palavras, mas Leslie não dá ouvidos. Quando Jack entra na festa percebe que está com uma roupa bem inadequada para um clima festivo, o que faz com que Leslie o confunda com o agente do FBI. Richard encontra os dois e os persegue para matá-los, porém Jack é um bom lutador e consegue proteger Leslie. Ao escolher o final de Jack, o personagem acaba como um herói, sendo entrevistado por muitas mulheres e recebendo carinhos de Leslie, enquanto Richard é preso.

Figura 12: personagem Jack



Fonte: FMV World

Leslie Campbell

Idade: 31 anos

Profissão: Presidente da Assoc. Architectural Design

Relacionamento: Solteira

Planos para noite: Expor um escândalo da arquitetura

Leslie está em seu escritório quando recebe uma ligação do agente do FBI, que marca um encontro com ela em uma festa, que está acontecendo em uma galeria. Ela troca de roupa rapidamente para ir à festa e combina um código com o agente, ele falará “*I’m Your Man*”. A instrução é que ela vá para a festa sozinha. Ao atravessar a rua, quase é atropelada por um carro. No hall de entrada encontra Jack e tenta fugir de suas perguntas. Na festa ela percebe que o carro que quase a atropelou é de Richard. Ela então começa a procurar o agente, tentando conversar com todo homem que está de terno, até encontrar Jack, que confirma o código.

Richard aparece e ela precisa correr e se esconder para não ser morta. Ao escolher o final de Leslie, ela recebe os agradecimentos por ter entregado Richard à polícia, consegue um projeto de arquitetura e acaba nos braços de Jack.

Figura 13: personagem Leslie



Fonte: FMV World

Richard Hewitt

Idade: 43 anos

Profissão: Presidente da Hewitt Industries, Construction&Development

Relacionamento: Solteiro

Planos para noite: Ser exposto

Richard está em seu carro ameaçando o agente do FBI para que ele marque o encontro com Leslie. Richard está acompanhado de um capanga, que mata o agente com um tiro. Richard chega à festa e tem um longo monólogo diretamente com o espectador, onde fala de Leslie e suas culpas. Ao encontrar Leslie e Jack, persegue os dois com uma arma. Em determinado momento há escolha em armar uma bomba ou voltar para a festa e procurar Leslie. Ao encontrar Leslie eles dançam e ela acerta um golpe em Richard, que acaba sendo preso. Ao escolher o final de Richard, Jack e Leslie não ficam juntos e ele é solto, pois o policial era, na verdade, um de seus capangas.

Figura 14: personagem Jack



Fonte: FMV World

O filme possui uma estrutura linear de narrativa, e por mais que o espectador consiga fazer algumas escolhas e possa mudar o final dos personagens, ainda assim ele não cria interferências no centro da narrativa, que é: uma executiva que tem provas contra outro executivo; ao tentar entregar essas informações ao FBI, ela confunde o agente com um convidado da festa e as coisas saem do controle, pois o acusado por Leslie está querendo matá-la. Independente da linha narrativa escolhida no começo do filme (que são três), a história é a mesma, porém contada por cada personagem.

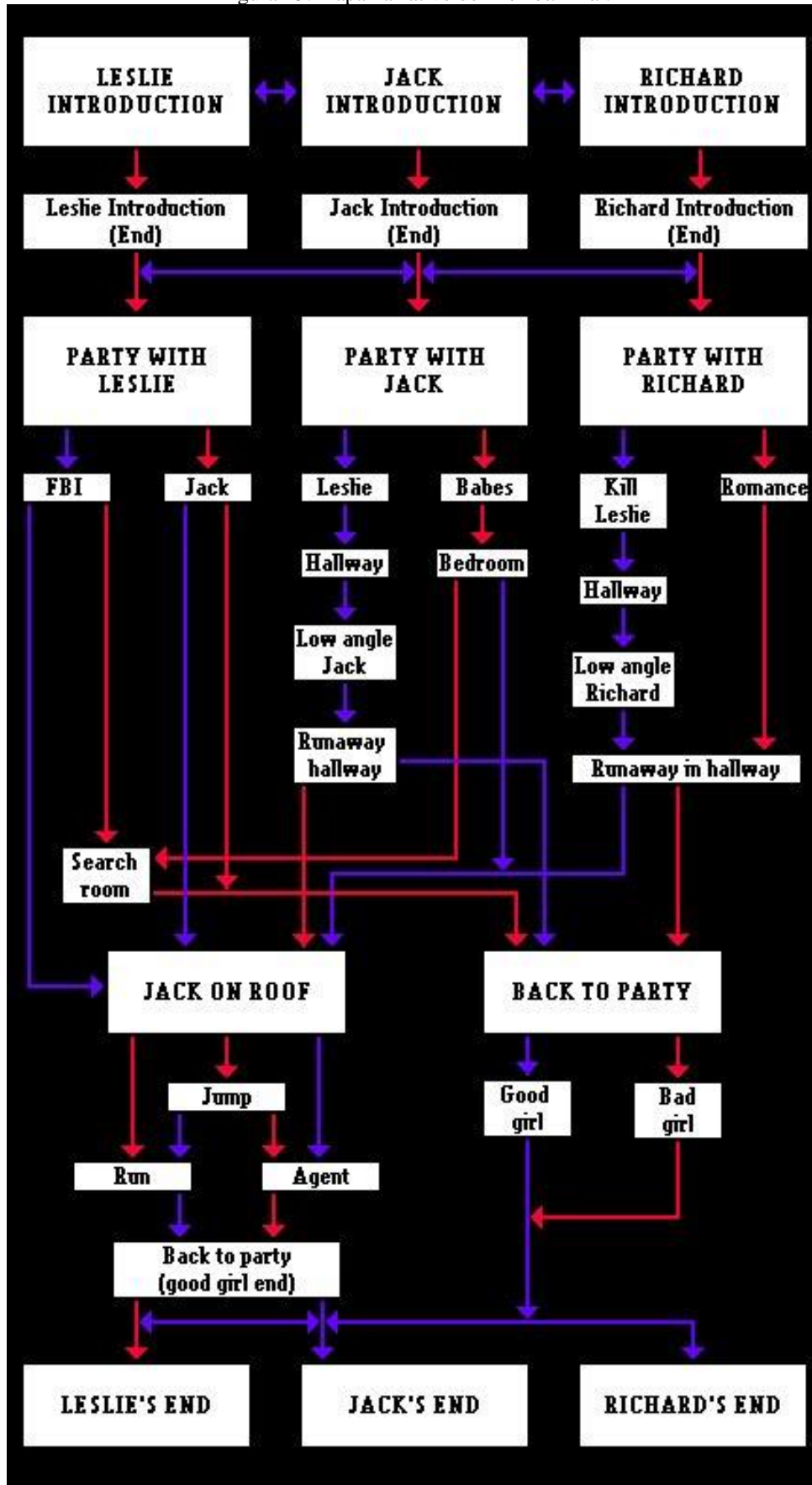
A todo momento os personagens estão falando diretamente com o público, “faça sua escolha”, “excelente escolha” e “irá fazer uma escolha importante” são algumas das falas, e há sempre uma explicação antes e depois do espectador ter feito sua escolha, o que tira de certa forma a imersão na narrativa. As três linhas se passam ao mesmo tempo, sendo que cada uma é a visão de um dos protagonistas. Neste caso, podemos associar o espectador ao que Silva (2012) aponta como espectador-protagonista, pois estabelece um diálogo com os personagens ao escolher entre as opções oferecidas e ao ouvir diretamente as falas do personagem, até mesmo agradecimentos.

2.5.1 Uma teia narrativa

As linhas narrativas de *I'm Your Man* convergem, criando uma teia narrativa. É possível notar que elas estão conectadas, e a todo momento conversam entre elas. Apesar de começar em três pontos diferentes e acabar em três finais diferentes, ainda assim o mapa do filme é um mapa multilinear divergente, seguindo a classificação de Falcão (2009).

Apesar de serem três linhas de narrativas diferentes e que de certa forma se complementam, não há muitas escolhas ao longo do filme. Porém, ainda assim, há escolhas que criam um plot como a morte de Leslie. O filme tem um ar cômico, os cortes entre uma escolha e outra são quase invisíveis, o que justifica o investimento do diretor para que isso acontecesse. No entanto, os efeitos sonoros são extravagantes, o que também contribui para a perda de imersão. *I'm Your Man* é um filme que modificou bastante a história do cinema interativo. Vale lembrar que a produção não teve um grande orçamento e sua exibição foi comprometida devido à falta de tecnologia para que a interatividade acontecesse de uma melhor forma. Abaixo é possível ver o mapa narrativo do filme:

Figura 15: mapa narrativo de *I'm Your Man*

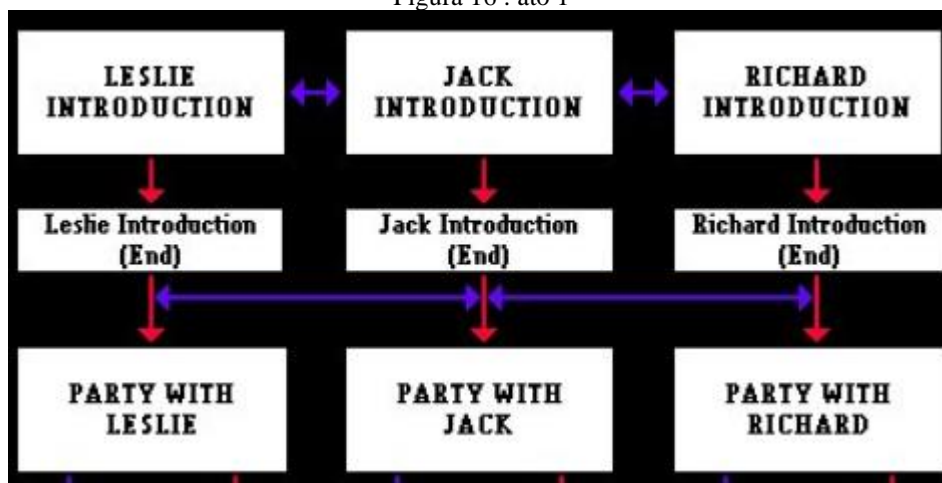


Fonte: disponibilizado por Joel Reed Parker no blog <http://gameoftheblog.blogspot.com/>

Cada linha narrativa possui um final diferente para os personagens, apesar das escolhas durante o filme não ocasionarem grandes mudanças na narrativa. Neste caso, em um primeiro momento, pode-se escolher como essa narrativa será “montada”, são dadas opções para que o espectador intercale uma narrativa e outra, podendo ver recortes de cada linha. Porém, outras escolhas específicas também são dadas dentro de cada narrativa. Essas linhas se encontram em determinado momento, quando os três personagens estão juntos na galeria. Ao aparecerem as opções de qual final o espectador quer ver, de qual personagem, os protagonistas imploram para que o espectador escolha um deles.

Neste caso, os três atos de um roteiro ficam mais perceptíveis. O primeiro ato, que serve como introdução aos personagens e aos problemas da narrativa, apresenta o ambiente, a missão de Leslie, a fúria de Richard e Jack é apresentado como um cara despojado, mesmo vestindo um terno.

Figura 16 : ato 1



Fonte: recorte do mapa narrativo

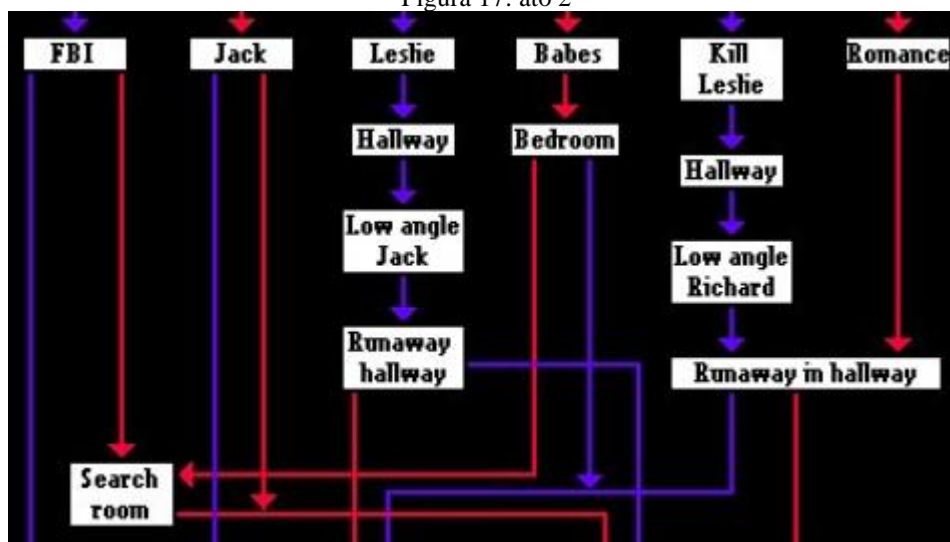
Apesar de cada personagem ter sua própria introdução, o espectador pode mudar de uma linha narrativa para outra em determinados momentos, sendo que na imagem essa ação é representada pelas linhas azuis. Ou seja, o espectador pode ter a visão, ou recortes, de cada linha toda vez que passa de uma para outra. A escolha que mais causa alterações neste primeiro momento é a escolha de qual personagem o espectador quer acompanhar na festa. A quebra da quarta parede tenta fornecer um laço mais íntimo entre protagonista e espectador.

Já no centro das narrativas, também é possível encontrar pistas que indicam o segundo ato. Durante o segundo ato é onde se desenvolve o conflito de cada linha narrativa. Em *I'm Your Man* isso se dá pela perseguição de Richard à Leslie e Jack, que se torna um protetor da protagonista. Neste caso, os três personagens são protagonistas, porém, podem se tornar

antagonistas dependendo da linha escolhida no começo pelo espectador, ou seja, na linha narrativa de Richard a antagonista é a Leslie, na linha narrativa de Leslie o antagonista é o Richard.

É também durante o segundo ato que as relações entre os personagens se intensificam, como Leslie e Jack que se tornam bem íntimos. Na linha narrativa de Jack, ele é o salvador, o herói, que conquista a mocinha (Leslie) e recebe prêmios por seus feitos, se torna um protetor de uma moça que acabou de conhecer, o que pode nos levar ao começo de sua linha narrativa, quando estava paquerando diversas mulheres na rua, o que pode indicar que a motivação de Jack era encontrar uma namorada. Durante essa parte do filme o espectador toma decisões e não consegue navegar entre as narrativas como no primeiro ato, ou seja, são decisões mais incisivas para construir o final, podendo assim identificar diversos *climaxes*.

Figura 17: ato 2



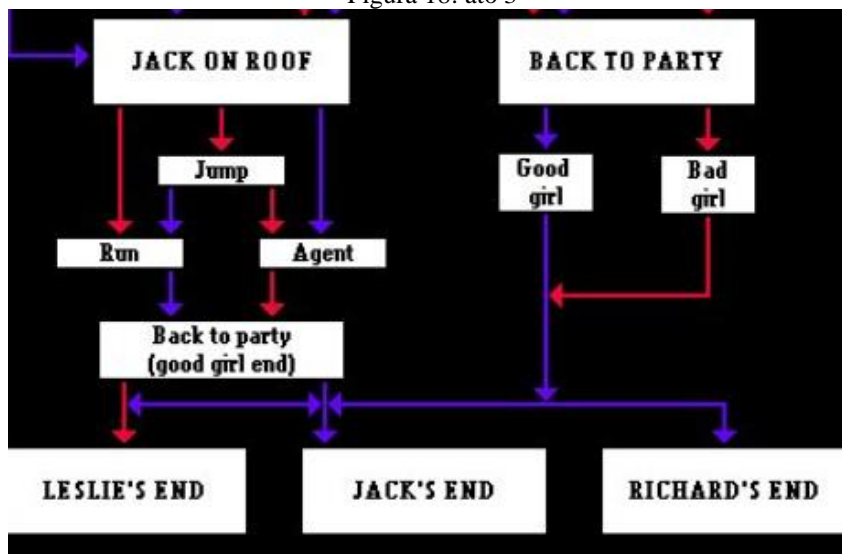
Fonte: recorte do mapa narrativo

Durante o segundo ato acontecem alguns eventos da história em cada linha narrativa. Por vezes os personagens se encontram e lutam entre si. Apesar da construção ser praticamente a mesma, o crescimento da trama (clímax) para chegar a um final é um pouco diferente. Perto das cenas e escolhas finais, os protagonistas se encontram na galeria onde estava acontecendo a festa. Neste momento os três olham para a câmera (para o espectador) e imploram para serem escolhidos. Após a escolha de um deles, abre-se o final na visão daquele personagem.

Identificando o terceiro e último ato, no qual existe a resolução dos conflitos, cada personagem tem um final diferente. Dessa maneira, quando o espectador escolhe Leslie, por exemplo, voltamos à linha narrativa dessa personagem para ser concluída de acordo com as suas motivações, e o mesmo acontece com os outros personagens. Ou seja, somos lembrados

do porquê aquele personagem foi à festa, qual era o objetivo dele na festa, e esse objetivo é alcançado. Podemos ver as escolhas finais na figura a seguir:

Figura 18: ato 3



Fonte: recorte do mapa narrativo

Portanto, *I'm Your Man* constrói uma narrativa que não possui muitas escolhas, mas elas são relevantes para cada personagem. Neste filme, o espectador estabelece um outro diálogo com a narrativa, que primeiramente foi proposto para uma sala de cinema e posteriormente para o DVD. Na essência isso é só uma mudança de mídia de exibição, porém na prática essa mudança não altera a interatividade e nem os caminhos da narrativa, embora altere a interação do espectador com a máquina e com a própria narrativa do filme. Dessa forma, o filme apresenta três finais diferentes, sendo um para cada linha narrativa desenvolvida. Cada final tem a visão do personagem escolhido pelo espectador.

2.6 Uma breve comparação: entre escolhas uma narrativa é formada

Apesar do espectador estar longe de ser uma “aranha”, no sentido de ter liberdade para construir uma teia no tamanho e formato que entender, ele segue os padrões já estabelecidos para a formulação dessa teia narrativa. Seguindo os pensamentos de McKee (2006), podemos listar algumas divergências no corpus analisado, vemos isso na tabela a seguir:

Tabela 5: comparação do corpus

	<i>Bandersnatch</i>	<i>I'm Your Man</i>
A estrutura	É exibida através de uma interface com as escolhas disponíveis para o espectador.	Também exibida através de interface, porém neste caso a estrutura é mais curta e mais objetiva, não dá voltas e não faz o espectador regressar na narrativa.
Evento	Os eventos acontecem em diversos caminhos tomados pelo espectador, em momentos que demonstram valor. É possível notar a mudança de vida ocasionada ao protagonista, como se tornar o assassino de seu pai, agredir a psicóloga, matar seu colega de trabalho, descobrir que tudo é um grande teste psicológico, descobrir os segredos que seu pai guarda. Eventos que na maioria das vezes levam o personagem à loucura.	Os eventos não são tão perceptíveis, porém quando Richard encontra os outros personagens escondidos há uma mudança na narrativa. Pode-se dizer que a própria escolha inicial, na qual é possível escolher qual história irá começar a ver, é também um evento.
Valor	Além dos citados acima, os valores são construídos pelo espectador. Eles são representados por decisões morais ao longo da narrativa, como matar, ingerir drogas, mentir, enlouquecer e esconder o corpo do pai.	Os valores aqui são mais subjetivos, não há decisões morais, ou que necessitem de uma reflexão como no caso de <i>Bandersnatch</i> . Ou seja, os personagens não mudam seus comportamentos.
Beat	Identificados nas cenas de discussão com o pai e com a psicóloga. O espectador também cria beats, ao oferecer a ação e reação do personagem, como destruir o computador, recusar as condições de trabalho.	Os beats são encontrados na ação e reação dos personagens, é possível, neste caso, associar um beat com a quebra da quarta parede, no qual os personagens agradecem pela escolha feita.
Sequência	As sequências de cenas existem de acordo com as escolhas feitas pelo espectador ao unir os fragmentos do filme.	Diferente de <i>Bandersnatch</i> , aqui o espectador, inicialmente, pode navegar entre as três sequências, criando entendimentos diferentes da obra. Ou seja, ora ele pode ver a narrativa contada por Richard e ora a narrativa contada por Leslie.

Ato	Não possui atos tão bem definidos, já que a todo momento o espectador adianta ou regressa na narrativa, como em um jogo de tabuleiro, uma jogada errada e você terá que voltar duas casas.	Os atos são mais identificáveis, é possível notar a construção do primeiro, do segundo e do terceiro ato.
Clímax	A construção do clímax é mais importante do que o próprio. Nesse sentido, a tensão criada ao ter que descobrir a senha do cofre, o suspense por encontrar o monstro chamado de <i>Bandersnatch</i> , a perda de um brinquedo que impede a morte do protagonista, mas causa a morte da mãe.	Não cria muitas expectativas para escolhas ou narrativas que possam ser criadas. Ou seja, os <i>clímaxes</i> acontecem próximo ao fim, porém, com pouca força, pois não há uma mudança tão inesperada.

Elaborado pelo autor

Sendo assim, é perceptível que os dois filmes compartilham semelhanças ao mesmo tempo em que são bem distintos. *Bandersnatch* apresenta uma evolução do mapa narrativo em comparação com *I'm Your Man*. As tecnologias utilizadas em *Bandersnatch* são mais recentes o que, obviamente, favorece a construção de múltiplas linhas. Se compararmos a interatividade ocasionada pelos dois filmes, também vemos semelhanças, porém através de outras mídias. *I'm Your Man* utilizou as possibilidades do DVD para a interação do público, o que a torna mais limitada.

Portanto, é possível concluir que *Bandersnatch* revisita as narrativas e tecnologias de *I'm Your Man*, da mesma forma que as desconstrói para o ambiente online, dando mais ênfase ao poder de escolha do espectador, criando uma narrativa mais complexa e cheia de reviravoltas nas diversas linhas, o que não acontece em *I'm Your Man*. De qualquer forma, os filmes exemplificam a evolução das possibilidades de interação não só entre homem-máquina e máquina-homem, mas também entre homem-narrativa e narrativa-homem.

Dessa forma, as configurações de narrativas e tecnologias do *corpus* analisado servem de ponto de partida para a produção do argumento, no qual a narrativa paralela de *I'm Your Man* é utilizada como base para o início da narrativa a ser construída, e a não linearidade de tempo e espaço de *Bandersnatch* servem de inspiração para as escolhas oferecidas ao espectador. O mapa a ser desenvolvido segue o mesmo do *corpus*: um mapa multilinear divergente, que apresentará dois inícios possíveis e vários finais dependendo da escolha de quem assiste. Sendo assim, a escrita do argumento também é desconfigurada como também é o roteiro, descrito no início deste capítulo, já que não segue um raciocínio de escrita e leitura linear. Este talvez seja o maior desafio na produção de argumentos e roteiros para as novas mídias: a organização e apresentação do mesmo, por ter que ser de fácil compreensão e apontar

pontos-chave da narrativa, do uso da tecnologia e do que o espectador poderá mudar ou quais os caminhos que ele poderá traçar. Pensando nisso, a esquematização foge um pouco da regra tradicional e também dos modelos apresentados no início do capítulo.

Os resultados encontrados através dessas análises serão inseridos no argumento, construindo assim uma narrativa que também pode ser chamada de metamix. Lev Manovich, em sua entrevista para a revista Lumina, quando perguntado por Cícero Inácio da Silva sobre seu novo conceito, “metamix”, definiu-o como:

[...] um truísmo em relação a essa “cultura remix” que vivemos nos dias de hoje. Atualmente, várias formas de estilo de vida e culturais – música, moda, design, arte, aplicações web, mídia criada pelos usuários, comida – estão cheias de remixagens, fusões, colagens e “mash-ups”. Se o pós-modernismo definia os anos 1980, o remix definitivamente domina os anos 2000 e provavelmente continuará a dominar na próxima década [...]. Em “metamix” eu procuro primeiro observar os momentos chaves na história do que pode ser chamado de “computação cultural” – em particular a história de como os computadores foram gradualmente permitindo a habilidade de simular quase todos os tipos de mídia previamente existentes e formas artísticas, como Impressão, fotografia, pintura, filme, vídeo, animação, composição musical, edição e gravação, modelos 3D e espaços 3D. Como resultado dessa tradução da mídia física para o software, a mídia adquiriu inúmeras propriedades novas e fundamentais. Tornou-se possível não só mixar diferentes conteúdo em uma mesma obra – o que é entendido pelo senso comum como a maneira que se produz um remix, mas também mixar conteúdos em diferentes mídias e, mais importante do que isso, utilizá-los ao mesmo tempo com técnicas que previamente pertenciam à especificidade física de cada mídia. (MANOVICH, 2012, p. 09)

O termo proposto por Manovich aproxima-se da concepção do argumento ao utilizar colagens do *corpus* em análise, misturando interações e tecnologias a partir do ambiente online e favorecendo a participação do espectador que também é usuário, pois se encontra disponível na web. Ou seja, é um argumento produzido e pensado para o digital, especialmente para as plataformas digitais como os sites que se tornam exclusivos para essas narrativas.

Capítulo III - A construção de um espectador ativo

*“O espectador faz o quadro.”
Marcel Duchamp, 1957*

Há muito tempo a temática do papel do espectador permeia as artes e, muito provavelmente, sempre estará em discussão. Isso porque as evoluções, convergências e transformações não acontecem somente na técnica e nas plataformas de exibições, mas, essencialmente, na mente do público que consome a arte, pois a sociedade é algo em constante mudança, que molda os pensamentos, costumes e tradições.

O espectador de fato nunca foi uma figura totalmente passiva, já que também precisava participar da narrativa para entendê-la na sua mente, o que seria uma interatividade cognitiva. Porém, ele não desenvolvia funções dentro da narrativa, o que agora podemos apontar, então, para um espectador ativo, o qual participa cognitivamente e corporalmente da narrativa.

Existem muitos termos que definem o espectador, por vezes direcionando para outras mídias, como o “telespectador” da televisão. Esses termos passaram por inúmeras modificações ao longo do tempo, sendo que para cada produção cinematográfica em diferentes suportes e mídias houve uma atualização. Essas atualizações fazem sentido, principalmente quando observamos que existem diferenças, por exemplo: o espectador da televisão é diferente do espectador que está na internet, pois há outras mediações e outros agenciamentos que são específicos de cada mídia ou suporte.

Dessa forma, o espectador de cinema também mudou, e é isso que será tratado neste capítulo. As reconfigurações e a construção de um espectador ativo, que pode ser associado facilmente ao cinema interativo. Dito isso, primeiramente será feito um apanhado histórico sobre o espectador e posteriormente analisado mais detalhadamente dentro do cinema interativo.

Assim como a construção de um espectador que também é jogador, há uma percepção encontrada ao analisar dois filmes-jogos, *Detroit: Become a Human* e *Erica*. Dois conteúdos que convergem entre cinema e videogame, porém, de qualquer forma, deslocam o espectador e o jogador dos lugares comuns, formulando o que podemos chamar de espectador-jogador.

3.1 Dos Lumière à Netflix

L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat, dos irmãos Lumière, fez a plateia ficar eufórica e até mesmo assustada no fim do século XIX. A novidade da tela grande em uma sala escura gerou muita curiosidade e mudou a cultura visual para sempre. Se nas primeiras exhibições o cinema causou estranhamento, hoje a relação do espectador com o filme é outra. A tela nem sempre é a da sala escura, a imersão na narrativa é proposta para outros sentidos não apenas a visão, a câmera ganhou movimento, a montagem se tornou a alma de um filme, enfim, a relação do espectador — que já não cabe mais chamá-lo apenas assim — com a máquina se reconfigurou.

Seguindo o pensamento de Duchamp, é o espectador que faz a obra. Um pensamento que permeia as artes, no sentido de que boa parte da obra é construída na mente de quem a observa, a partir de suas experiências, de fatores sociais e políticos. Podemos associar este pensamento para além da montagem cinematográfica, que pode fazer com que o observador monte o filme em sua mente, ligando pontos e associando imagens e cenas. Porém, no contexto pós-midiático essa montagem não ocorre somente de forma cognitiva, mas também tecnológica.

Diante dessa convergência de tecnologias, o receptor deixou de ser passivo e se tornou construtor da narrativa a ser vista. Essa interação do espectador não é algo totalmente novo na história do cinema, porém é com o ambiente digital que essa forma de vivenciar o filme assume sua potência. De acordo com Vilches (2003, p. 229), “[...] a interatividade não é um meio de comunicação, mas uma função dentro de um processo de intercâmbio entre duas entidades humanas ou máquinas”. Nesse sentido, parte-se para outra noção muito importante dessa relação entre homem e máquina: a interface.

A interface é responsável pela mediação entre as interações mediadas por computador, e muitas vezes nem “percebemos” a sua presença. No que diz respeito aos produtos audiovisuais interativos essa interface assume distintas configurações de acordo com a tela em que será reproduzida, e principalmente de acordo com o meio (TV, cinema, internet) e a enunciação desse meio. (GUEDES, 2017, p. 53).

Sendo assim a interface de cada meio, seja interativo ou não, formula outra experiência ao espectador: um filme proposto em uma plataforma exclusiva online como *Out my Window*¹⁹, por exemplo, é diferente de outro da interface da Netflix. Essa configuração muda a ideia do espectador, que ganha outros conceitos.

¹⁹ Direção de: Katerina Cizek. 2010.

O ambiente online pode ser associado a uma ideia de espectador-usuário, defendida por Renó (2007), no qual ele pode navegar entre os links oferecidos neste campo online. Creio que este termo se encaixa muito bem com o espectador que vê o filme em um computador ou dispositivo móvel, ou até mesmo em uma smart tv, aparelhos que permitem a conexão de internet e, principalmente, em plataformas de *streaming*.

Dubois (2014) sugere um “espectador-visitante” para o cinema expandido exibido em instalações, ou até mesmo “caminhante-narrador” ou “espectador-montador”. Em conteúdos pós-mídia, como conteúdos interativos, estes termos se tornam relevantes já que a narrativa é construída também por quem a assiste. O autor comenta que à medida que o espectador vai lendo ou vendo determinado material fragmentado, como uma narrativa interativa, ele une esses fragmentos encontrados e formula uma nova ideia, uma nova obra.

Outro termo relevante é o interator, utilizado por Murray (2003), que interage de fato com a arte proposta, causando modificações ao interagir. Weibel também comenta o papel ativo do espectador:

O efeito final de tudo isso é emancipar o observador, visitante e usuário. Na condição pós-mídia, vivenciamos a igualdade do público leigo, do amador, do filisteu, do escravo e do sujeito. Os próprios termos 'inovação do usuário' ou 'conteúdo gerado pelo consumidor' testemunham o nascimento de um novo tipo de arte democrática da qual todos podem participar. A plataforma para essa participação é a Internet, onde todos podem postar seus textos, fotos ou vídeos. (WEIBEL, 2012, online)

Nesse sentido, Maldonado (2014) atualiza o termo receptor para o termo “sujeito-comunicante” que, além de consumir os conteúdos, produz a partir do conteúdo visto, transformando-o em um novo material ou em uma nova opinião. Essa atualização deve ocorrer devido às novas formas de comunicação, de produzir e divulgar informações, segundo as quais é preciso acompanhar a mudança da tecnologia, atualizando conceitos e métodos. Também segundo Maldonado, vivemos em uma era de “[...] transformação de uma realidade (expandida) de sistemas de comunicação de massas para sistemas, configurações e conjuntos culturais de geração múltipla de produtos culturais digitalizados” (MALDONADO, 2008, p. 27 *apud* BONIN; SAGGIN, 2016, p. 02).

Nesse sentido, se o espectador teve transformações sociais ao longo dos séculos, a tecnologia trouxe um novo diálogo entre o homem e a máquina. Com o aprimoramento de recursos tecnológicos surgem inúmeros “produtos interativos”, o que reforça a produção da chamada indústria da interatividade.

Para que essa interatividade aconteça precisamos de uma tela. Como Luis Mauro Sá Martino (2014, p. 226) destaca: “[...] uma boa parte da vida contemporânea é gasta olhando para telas. Outra parte, igualmente considerável, é usada apertando botões”. Porém, com o

surgimento do cinema interativo, apertar botões e olhar para a tela são atos simultâneos, assim como a utilização da internet.

O cinema em meios digitais vem sendo associado à produção de filmes interativos, filmes com tramas complexas – com variações de pontos de vista ou de ordem cronológica – e filmes concebidos para múltiplas telas, sendo exibidos do celular à sala de projeção, passando pelo computador pessoal (CIRINO, 2012, p. 16).

Esse tipo de narrativa desconfigura o cinema clássico ao fazer com que o espectador exerça funções dentro do filme. Dessa forma, ele pode ser o montador do filme. “No cinema clássico os saltos narrativos aconteciam pelos cortes da montagem, já nos filmes e vídeos interativos são realizados também através de links estrategicamente posicionados no decorrer da história.” (GONÇALVES et. al. 2019, p. 78).

Para Manovich, ao contrário dos velhos meios, os novos meios são interativos, permitindo que o usuário possa interagir com o objeto midiático, podendo escolher, neste processo de interação, que rotas seguir. Neste sentido, o usuário se transforma em coautor da obra (MANOVICH, 2005, p. 97). Ele ainda complementa: “Agora, qualquer um pode converter-se em criador somente com o que proporciona um novo menu, ou seja, que faça uma nova seleção a partir do corpus total disponível” (MANOVICH, 2005, p.181).

Lopes (2014) defende que a audiência e os usuários vem sendo “seletivos, auto-dirigidos, produtores bem como receptores de textos” (p. 13), asserção que confirma o que Patrícia Azambuja e Larissa Rocha comentam:

É possível, então, afirmar que, marcada por características como a convergência, participação e a interatividade, a estruturação de um novo ecossistema comunicativo, que responde às exigências comunicativas da sociedade em rede, vai afetar/influenciar os modos de ser audiência. (AZAMBUJA; ROCHA, 2012, p. 08)

Assim, em um ambiente pós-mídia é possível que a figura do espectador conte a história à sua maneira, podendo manipulá-la de inúmeras formas, mesmo após o final da narrativa. Ou seja, é possível voltar, parar, avançar e pausar a narrativa para que tome outros entendimentos sobre a mesma. Os autores Aluizio Ramos Trinta e Ilana Polistchuk comentam:

O ‘sujeito receptor’ fará face à televisão equipado com um repertório, de cujos recursos dispõe, para com tal lastro de referências proceder às negociações com respeito às mensagens que então lhe chegam. De tudo o que lhe enviam, faz alguma coisa: aceita, recusa, conta à sua maneira o que viu e ouviu. (TRINTA; POLISTCHUK, 2003, p. 155)

Portanto, a tecnologia, unida ao espectador e à narrativa, é capaz de conduzir relações entre homem-máquina, por vezes transformando-se em “homem-máquina-homem”, um pensamento no qual o entendimento passa pela tecnologia, mas ainda assim acaba se configurando na mente individual da plateia (GUEDES, 2017). Sendo assim, novos modos de

relação com a realidade e percepções de tempo e espaço são pautados na experiência audiovisual e tecnológica.

Jacques Rancière (2012) fala sobre a emancipação do espectador. Para o autor, quando falamos em espectador passivo falamos do espectador que fica imóvel em frente a tela, e o espectador ativo seria aquele que está disposto a participar da obra.

O espectador também age, tal como o aluno ou o intelectual. Ele observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si. Participa da performance refazendo-a em pura imagem e associa essa pura imagem a uma história que leu ou sonhou, viveu ou inventou. Assim, são ao mesmo tempo espectadores distantes e intérpretes ativos do espetáculo que lhes é proposto. (RANCIÈRE, 2012, p. 17)

Portanto, podemos definir o espectador de diferentes maneiras para diferentes tipos de mídias e conteúdos. O fato é que esse espectador continua consumindo narrativas, porém com as possibilidades tecnológicas de acordo com o seu tempo. Há uma ruptura entre o espectador passivo e o espectador ativo, e quem cria essa ruptura é a interatividade.

3.2 O cinema e o videogame: um espectador-jogador

Se por um lado temos o cinema que coloca o espectador-usuário como ponte entre a narrativa, por outro temos os jogos de videogame que também constroem narrativas a partir das escolhas do jogador.

Detroit: Became Human é um jogo produzido pela Quantic Dream, lançado para PS4 e PC em 2018. A história se passa no ano de 2038, onde em uma sociedade distópica os humanos e andróides convivem — nem sempre harmoniosamente. Tem como cenário a cidade de Detroit (EUA) que acompanha a trajetória de três andróides protagonistas: Kara, Markus e Connor. Os três personagens jogáveis da história possuem perspectivas e habilidades únicas à medida que se descobrem como indivíduos e ao viver situações. Dependendo da escolha do jogador, todos os personagens jogáveis podem morrer no decorrer da história.

É difícil definir o que de fato é *Detroit: Became Human*, mas é possível localizá-lo tanto dentro do gênero de filme interativo quanto no de jogo de ação e aventura (*adventure games*). Aqui, a construção da narrativa depende por completo do jogador (ou espectador-jogador), as escolhas tomadas por ele definem quais os múltiplos caminhos que a narrativa pode tomar.

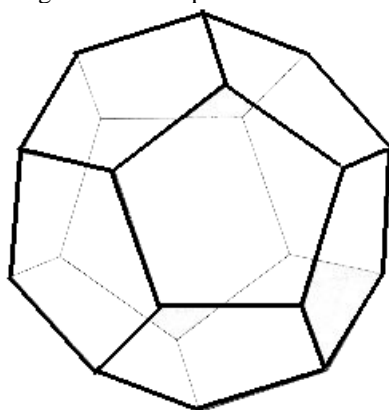
Detroit é dividido em 12 capítulos. Neles é possível desempenhar funções simples com os personagens, como lavar a louça, jogar xadrez ou ler um livro, mas também há ação corporal

que demanda uma maior agilidade com o console. Por outro lado, possui escolhas que não influenciam de fato no decorrer do jogo como a escolha do disfarce de Kara, mas outras que definem por completo, como a escolha de iniciar uma revolução violenta contra os humanos.

Essas escolhas que o jogador tem que fazer revelam verdadeiras decisões morais ao longo da narrativa, como apontado por Elisabeth Holl (2019). A autora pontua que as ações que a narrativa obriga o jogador a tomar criam contradições no jogador, já que é preciso ao mesmo tempo levar em conta a vida da personagem, mas também um grande medo humano: um mundo liderado pelas máquinas. As opções seguem a mesma lógica de filmes interativos com interface e a de outros games da produtora, exibindo todos os caminhos possíveis daquele ponto e com um tempo para o jogador escolher.

Observando a interatividade e a narrativa, podemos perceber uma construção parecida com a concepção de Manovich (2007) com a “interatividade arbórea” (ou como exibido pelo próprio jogo em forma de diagrama), mas talvez podemos pensar em uma construção parecida com uma fórmula do decaedro, onde os pontos formados pela união das linhas são um pequeno mundo de funções a serem desempenhadas (pintar um quadro, tocar piano, ler algumas revistas...) mas em algum momento precisa-se tomar decisões para que leve a outros pontos e assim adiante, havendo a possibilidade de sempre recomeçar ou parar.

Figura 19: exemplo de dodecaedro



Fonte: Google

Outro exemplo que pode ser definido como filme-jogo é *Erica*, no qual também é possível identificar a figura do espectador-jogador. *Erica* conta a história de uma jovem de mesmo nome que se encontra no meio de um grande mistério envolvendo o desaparecimento de sua mãe e o assassinato de seu pai, quando ainda era criança. Já na sua juventude, Erica é levada para a Casa Delfos, uma clínica e centro de pesquisas criado por seus pais para o desenvolvimento de alguns estudos. Traumatizada pelos eventos de sua infância, parte em uma jornada para descobrir a verdade sobre todos os acontecimentos que cercam sua vida.

Nessa jornada da personagem quem direciona seu trajeto é o espectador-jogador, que escolhe através de inúmeras possibilidades qual o destino de Erica em sua tela. O filme-jogo muito se parece com outros jogos de escolha, como *Life is Strange*, por exemplo. Porém, em *Erica*, a jogabilidade é limitada, a narrativa é curta e não apresenta diferenças significativas entre as escolhas.

A interatividade presente nos *adventures* é baseada em um sistema de entrada e saída de dados, ou seja, ao receber um comando por parte do jogador, o game (software) busca em seu código de programação a resposta apropriada para aquele comando. [...] No contexto dos games, esta lógica funcionaria da seguinte forma: dada uma situação, se a resposta for A, tome o caminho X; se B, tome o caminho Y, e assim por diante. (FERREIRA, 2008, p. 04)

Em *Erica* há uma mesclagem de dispositivos possíveis para possibilitar a interatividade. O filme-jogo nos permite utilizar um recurso pouquíssimo adotado nos jogos de PS4: o *PlayLink*. Com o *PlayLink* é possível interagir com determinados jogos usando o celular, através do aplicativo próprio do game. Em sua maioria são jogos no estilo *party games*, como *That's Your, Knowledge Is Power* e *Hidden Agenda*.

Segundo Adriana Kei Ohashi Sato e Marcos Vinicius Cardoso (2012), podemos definir a jogabilidade:

[...] sob o ponto-de-vista do jogador, a jogabilidade é a habilidade/capacidade empregada para se realizar as atividades no jogo, ou seja, realizar a jogada. Tais atividades abrangem as ações promovidas pelo jogador, sua movimentação (caminhar, correr, saltar, sentar, pular etc) e seu modo de interagir com os objetos do jogo (pegar um item, conversar com outro personagem, responder um enigma, por exemplo). (SATO; CARDOSO, 2008. p. 54)

A jogabilidade em *Erica* é feita através de gestos com o dedo na tela do celular ou, no *touchpad* do *Dual Shock*, quando o espectador-jogador interage com itens nos cenários, como girar chaves, abrir gavetas e tirar poeira de objetos, além de tomar decisões e escolher opções de diálogos. Se jogado no controle, o único botão utilizado é o *touchpad*, deixando o “jogo” ainda mais com perfil de filme interativo, como alguns títulos da Netflix. Porém, é uma jogabilidade limitada se comparada com outros jogos, até mesmo porque aqui o foco é outro por ser um filme interativo. E se define dessa forma por apresentar características de narrativa e montagem cinematográfica. *Erica* também não se enquadra perfeitamente nas categorias de jogos propostas por Sato e Cardoso (2012), a saber: RPG (*Role-playing game*); Ação; Aventura; Estratégia; Emulação; Simulação; Quebra-cabeça (*puzzles*).

A característica de possibilidades em utilizar multidispositivos para interação à narrativa é algo relacionado à convergência. Dessa forma, *Erica* reconfigura a sua própria plataforma em permitir (como poucos jogos) a utilização de outros dispositivos além do

controle, fazendo com que a interatividade possa acontecer de inúmeras maneiras e criando outras percepções sobre a experiência fílmica.

Esses dois exemplos oriundos de plataformas de jogos se aproximam da narrativa cinematográfica, especialmente a interativa. Portanto, podemos concluir que as relações entre cinema, TV, videogame e arte se renovam e se reconfiguram a cada lançamento de novos conteúdos, sejam eles interativos ou não. A interatividade que antes era exclusiva de alguns espaços e alguns aparatos tecnológicos, agora é notável no dia a dia, pelo fácil acesso e pelas atuais possibilidades tecnológicas, o que define esse contexto de pós-mídia, no qual as fronteiras parecem invisíveis tanto para a tecnologia quanto para a narrativa desses conteúdos.

3.2 Afinal, de qual espectador estamos falando?

Relacionando o espectador ao cinema interativo, não há outra forma de chamá-lo se não um espectador ativo. Além dele precisar fazer conexões mentais para entender a trama, o mundo e os personagens, ele também precisa desempenhar funções ativamente. Um filme interativo pode existir sem a interferência do espectador, se observarmos *Bandersnatch* e *I'm Your Man*, que possuem um tempo para a escolha. São dez segundos dados ao espectador para decidir entre uma opção e outra, porém se essa escolha não é feita é tomada uma decisão pela programação do conteúdo. Dessa forma ele pode não chegar a finais distintos dentro da narrativa, o que perde a força da interatividade.

Os artefatos tecnológicos para que o espectador interaja com o conteúdo são os mais diversos, observando o principal foco deste estudo percebemos que apesar de *I'm Your Man* ter sido estreado também em salas de cinema, as configurações de interatividade são praticamente as mesmas do DVD e do *Streaming*: através de um controle. Ou seja, o espectador é convidado a interagir ativamente no conteúdo através de botões.

Uma importante questão que pode ser levantada é a possibilidade de perda da imersão na narrativa devido às pausas acontecidas para que o espectador interaja. Penso que isso pode acontecer de acordo com a interface utilizada, por exemplo, em *You vs. Wild* onde há avisos sonoros para que o espectador faça a escolha pode tirar a atenção da trama. Em *13th Street* o espectador é pego de surpresa para que a interação aconteça, já em *Erica* tende a ser uma pausa mais fluida, quase que imperceptível. Sendo assim, a interface com os menus também é motivo de imersão na narrativa. Segundo Murray (2003), podemos definir imersão como:

Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos

por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003, p. 102)

Dito isso, o papel do espectador em um filme interativo pode ser ainda mais imersivo. Ao percebermos os filmes que oferecem outro tipo de interatividade, além da arbórea, conseguimos observar que existe uma imersão muito maior sem perder as características narrativas. Em *Possibilia* o espectador pode ter vários pontos de vista da mesma história, em *Switching* ele pode modificar as reações que os personagens terão, já em *Take this Lollipop* o espectador se vê dentro da narrativa ao usar a webcam. Esses são exemplos que vão além das escolhas oferecidas e podem criar uma imersão ainda maior.

O espectador ativo precisa estar sempre atento para perceber quando é hora de modificar a narrativa, ou como modificar essa narrativa. Isso vai além de usar uma tecnologia, exigindo percepções do próprio espectador, no sentido de se colocar como co-criador da obra que está sendo vista, ou seja, assumindo uma responsabilidade na criação narrativa.

Portanto, ser espectador de um filme interativo vai além de apertar botões, navegar entre links ou se movimentar frente à tela, sendo necessário também criar vínculo com a história, possibilitando escolhas de rumos que são traçados pela moral de quem assiste e interage. Assim, o espectador é ativo fisicamente, mas também, cognitivamente, já que ele precisa apertar botões, se mover ou tocar em telas e também entender a narrativa que pode ser subjetiva.

Sendo assim, dentro de tantos termos utilizados para tentar definir o espectador contemporâneo, o fato é que este espectador é um espectador-ativo. Participa de inúmeras formas dos conteúdos, mas sempre ativamente.

Capítulo IV - A construção da prática: nunca há um fim

“Contar uma estória é fazer uma promessa: se você me der sua concentração, eu lhe darei a surpresa...”
Robert McKee, 2006.

Um dos objetivos desta pesquisa é apresentar um argumento para a construção de um roteiro para um curta interativo. Creio que a teoria e a prática precisam andar juntas, especialmente na academia. Por isso, a ideia de criar um argumento a partir das análises das produções aqui apresentadas, e dos autores que conceituam a arte cinematográfica, é pertinente tanto para o estudo prático quanto teórico.

Desenvolver um argumento não é uma tarefa fácil, principalmente ao entender que existe um longo caminho até a escrita do roteiro de fato. Existem muitas etapas antes da feitura que precisam ser respeitadas para a construção de uma narrativa coerente e que traga um maior nível de aprofundamento no assunto tratado.

Entretanto, a formulação do argumento pode seguir diversos caminhos, especialmente quando se trata de um conteúdo interativo. Algumas estruturas clássicas ainda são utilizadas para a criação de narrativas, que por vezes parecem funcionar e por outras não permitem a criação de interatividade. Para o roteiro do filme *Bandersnatch*, por exemplo, foi criada uma plataforma específica para a leitura, pois segundo o diretor, o roteiro era tão confuso da forma tradicional que era impossível compreendê-lo. Essa dificuldade de leitura se dá pelo principal motivo: a formatação, a qual precisa ser também pensada de forma diferente, já que são criadas diversas linhas de narrativas, que voltam a determinado ponto, adiantam para outro, sem seguir um fluxo linear de cena por cena.

Dessa forma, o roteirista precisa se colocar em outras funções, pensar também como um programador, pensar em como colocar aquela interatividade em prática sem que a narrativa seja comprometida. Dito isso, o texto que segue aborda os caminhos para começar um argumento e posteriormente escrever o roteiro, aprofundando uma etapa muito importante: a escrita do argumento. Dessa forma, aqui também são apresentadas as motivações para esse argumento, inspirações e referências, a sinopse e o argumento em si.

4.2 O roteirista e o caminho para o roteiro

Basicamente, podemos falar de dois roteiros: o roteiro escrito, que é o script, e o roteiro intrínseco (o que é visto no filme). As análises feitas nesta pesquisa se baseiam no roteiro intrínseco, mas, para a formulação do roteiro escrito, é preciso caminhar um longo caminho até encontrar a fórmula para a escrita. O filme *Timecode* (Mike Figgis, 2000), por exemplo, teve seu roteiro escrito em forma de partitura. Sendo assim, é possível criar um roteiro com base em diferentes ferramentas e estruturas, principalmente, a forma de formatação do mesmo.

Apesar de ser comumente utilizada uma forma padrão de formatação, o roteiro é um documento que precisa ser compreensível a todos da equipe. Mesmo assim é possível encontrar as mais variadas formas de formatação, inclusive para os roteiros interativos (alguns exemplos foram dados no capítulo dois). Então, o roteirista precisa encontrar a melhor forma para escrever o roteiro. Glaucia Davino comenta que:

O roteirista trabalha com diferentes ferramentas: unidade, tempo, espaço, peripécias, lógica (causa efeito), graus de complicação da ação, núcleos dramáticos, etc., para responder a questões inerentemente dramáticas e que deverão influenciar a efetividade da história do filme. [...],mas, há mais de uma forma de se contar uma história no cinema, além do padrão. (DAVINO, 2000, p. 52)

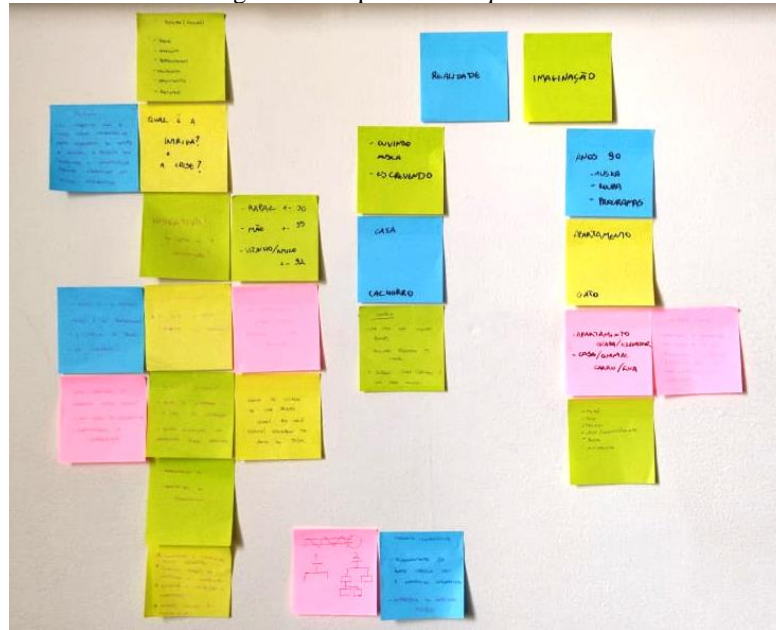
Pensando nisso, mesmo nos roteiros "desconstruídos" é possível notar inspirações que levam ao pé da letra formas clássicas de roteirização. Dessa forma, por vezes, por mais que não sejam regras de feitura, essas fórmulas sempre aparecem de um jeito ou de outro. Se pensarmos no *corpus* da pesquisa, os dois filmes constroem (no roteiro intrínseco) maneiras diferentes de contar a história, mas mesmo assim observando maneiras antigas. A autora ainda complementa:

Porém, outras opções estratégicas da narrativa podem tirar o roteirista, em parte, das convenções sugeridas, mantendo o estímulo necessário ao público. Novas opções sempre surgiram e não são datadas necessariamente, são criações oportunas que continuamente se desenvolvem e se refazem ao longo da história do cinema e não abandonam completamente as formas já conhecidas. (DAVINO, 2000, p. 53)

Antes da escrita do roteiro o roteirista traça um longo caminho de pesquisa e imersão no assunto abordado. McKee (2006) comenta a importância de seguir os passos para que a estrutura narrativa não seja comprometida, ou caia no óbvio. Por isso, o autor cita a escrita de dentro para fora. Ou seja, há um processo diferente: a criação da *step-outline*. Basicamente, a *step-outline* são frases de uma ou duas sentenças que explicam a cena.

Antes de começar o argumento, fiz o processo indicado por McKee. Organizei locações, personagens, atmosfera, ritmo, figurinos e as cenas em *post-its*. De uma forma, que as *step-outline* fossem dispostas em cada um e criassem uma melhor compreensão sobre o tema e os caminhos possíveis dentro do futuro roteiro, como podemos ver na imagem abaixo:

Figura 20: esquema de *step-outline*



Elaborado pelo autor

Foi a partir dessas informações anotadas e documentadas que o argumento começou a ser pensado e escrito, sempre tendo em mente que o argumento também é um documento do roteirista que irá evoluir para o roteiro escrito.

4.2.1 Antes do roteiro escrito, o argumento

Pode-se definir o argumento como a evolução do *step-outline*: as duas sentenças dispostas nos *post-its* se expandem para a descrição completa da cena, com exceção dos diálogos. A cada cena é apresentado o cenário, a movimentação dos personagens e o que de fato irá acontecer ali, já indicando os pontos de virada e enchendo de detalhes minuciosos.

McKee (2006) sugere a formatação do argumento como uma descrição momento a momento, com espaçamento duplo e sempre escrito no presente do indicativo. Para muitos roteiristas a escrita do argumento é fundamental para a validação das ideias. É no argumento, explorando melhor as cenas descritas no *step-outline*, que é possível validar o que foi pensado anteriormente. Testando se é possível funcionar dessa ou de outra maneira, o argumento é como um “teste” bem elaborado para o roteiro escrito.

Seguindo essa formatação sugerida por McKee (2006), que serviram como base para criar uma forma mais compreensível da narrativa interativa. Ou seja, exatamente o que foi abordado em muitos de outros capítulos: observar formas antigas e (re)descobrir a melhor

forma para esta proposta. Sendo assim, o argumento aqui apresentado segue a lógica dos mapas narrativos, criando um esquema para a representação das cenas e dos fluxos de interação do espectador, o que contribui para a leitura e, também, para a escrita.

4.3 Chegamos à prática: um futuro curta intitulado *Caleidoscópio*

A proposta prática, fruto dessa pesquisa, talvez ainda receberá novas concepções, atualizações e novos pensamentos no futuro. Afinal, assim como as ideias e a própria história podem ser bastante alteradas da passagem do *step-outline* para o argumento. As ideias do argumento também podem ser reconfiguradas no roteiro, que por sua vez pode receber inúmeros tratamentos. Com isso em mente, não vejo essa prática como um fim, mas como um meio, que ainda deverá percorrer um longo caminho para se transformar de fato em um roteiro.

O *corpus* analisado nesta pesquisa, assim como os demais filmes encontrados, vistos, comentados, resenhados e catalogados, serviram de pontos norteadores para o início das ideias propostas no argumento. Nesses dois anos de pesquisa, tive contato com muitas leituras, muitos filmes e concepções tecnológicas que serviram de referência para a escrita. Contudo, escrever é ter a certeza de que em algum momento aquilo será reescrito. Um dia uma professora me disse que roteiro é igual a pão, tem que ter o tempo para a massa crescer.

Com todos os resultados alcançados até aqui, a ideia se transformou e se reconfigurou com as possibilidades descobertas. Por isso, o argumento que começou a ser chamado de *Ventos de uma mente em chamas*, transformou-se em *Caleidoscópio*.

Um caleidoscópio é formado por um pequeno tubo de cartão ou de metal, com pequenos fragmentos de vidro colorido, que, através do reflexo da luz exterior em pequenos espelhos inclinados, apresentam, a cada movimento, combinações variadas de efeito visual. Penso que a figura do caleidoscópio é uma boa maneira de pensar o filme interativo: ao mover você pode vê-lo de outra forma, criando outras formas, outras cores, transformando a narrativa. O título do livro de Lúcia Leão, *O chip e o caleidoscópio*, também foi uma fonte de inspiração. Afinal, os conteúdos dispostos neste livro serviram como base para a construção da pesquisa.

Dessa forma, o título do argumento se torna *Caleidoscópio*, por ser associado à mudança de imagens pelo simples fato de ser girado com as mãos. O argumento é também inspirado em um movimento artístico: o surrealismo que, segundo André Breton, no *Manifesto Surrealista*, pode ser identificado como um:

Automatismo psíquico em estado puro, mediante o qual se propõe exprimir, verbalmente, por escrito, ou por qualquer outro meio, o funcionamento do pensamento.

Ditado do pensamento, suspenso qualquer controle exercido pela razão, alheio a qualquer preocupação estética ou moral. (BRETON, 1924, online)

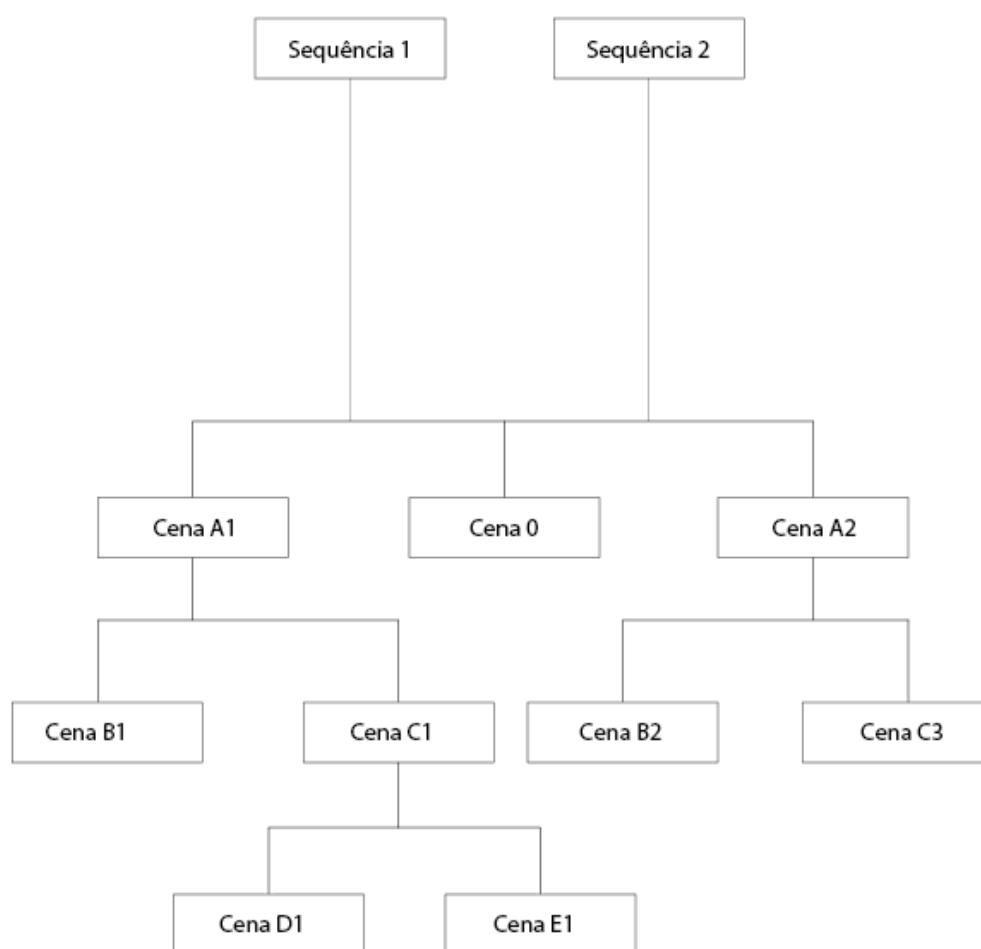
Portanto, a trama é sobre um homem que vive entre a realidade e a imaginação, não conseguindo, por vezes, identificar onde se encontra. Ele vive preso em seu apartamento, pois do lado de fora está o caos. No entanto, o caos está em sua mente que influencia sua realidade. Ou seja, um grande caleidoscópio que ilude, mas também é revelador.

4.2.1 A trama e suas mecânicas

A partir do que foi apresentado acima, a interatividade será baseada nos exemplos encontrados e com as possibilidades tecnológicas atuais. O argumento apresenta duas narrativas que acontecem ao mesmo tempo, convergindo e se inserindo uma na outra, além de em determinados momentos oferecer opções para escolha do espectador. Se pensarmos em um mapa narrativo, ele seria multilinear convergente, podendo começar em dois pontos e abrindo para mais de um final. Essa dinâmica interativa é composta por fragmentos da interatividade de *Bandersnatch* e *I'm Your Man*, que apresentam narrativas paralelas e também desconstroem a linearidade de tempo e espaço.

Como já comentado, as mídias interativas pedem outra forma de escrita dos processos de roteirização. Dessa forma, ao meu ver, o argumento funciona melhor com a construção do mapa narrativo, fica mais compreensível. Portanto, o mapa narrativo do então argumento pode ser representado da seguinte forma:

Figura 21: mapa narrativo do curta proposto



Elaborado pelo autor

O mapa narrativo é pensado para a programação em um site específico, sendo que a “Sequência 1” (imaginação) e a “Sequência 2” (realidade) são imagens sobrepostas que se revelam com o click do mouse. Ou seja, o espectador poderá escolher entre uma imagem e outra clicando na tela, poderá escolher entre a narrativa que se passa na realidade e a que se passa na imaginação do personagem (imagens sobrepostas como o exemplo abaixo). Ou intercalando as narrativas e transformando-as em outras narrativas. Após ser apresentado às duas narrativas, o espectador poderá escolher com qual dará continuidade, entre “realidade” e “imaginação”. A partir dessa escolha o curta se transforma em formato arborescente, uma escolha levando a outras duas e, assim, o espectador será provocado a fazer escolhas desafiadoras.

Figura 22: exemplo de imagens sobrepostas



Fonte: fotos do autor

Observa-se que a roteirização para conteúdos interativos precisa ser melhor estudada, inserindo questões da dramaturgia, mas sem esquecer que estamos falando de uma arte cambiante, que muda drasticamente com o tempo e com as evoluções tecnológicas. Portanto, é necessário que os pontos de virada, atos e clímaxes também estejam alinhados à tecnologia na qual o conteúdo está sendo criado. Ou melhor, perceber se faz sentido utilizar fielmente essas estruturas.

Linha narrativa 1: Realidade

Parca é um cara solitário, passa a maior parte do dia em seu computador no quarto. Ele mora em um apartamento longe do centro, onde acumulou muitas tralhas com o passar do tempo, monitores antigos, videocassete, televisão entre outros eletrônicos do século passado. É um apartamento escuro, abafado, quase não tem janelas. Ele mora sozinho, às vezes a mãe dele vai visitá-lo para tentar arrumar algo no apartamento, mas ela não é muito boa em faxina. Ela é falante e sempre está com um cigarro por perto. O vizinho, Mateus, também aparece de vez em quando para dar um “oi”, para entregar as cartas que Parca deixou acumulado na entrada do prédio. Mateus gosta de videogame, é o único assunto que tem com Parca, apesar de não se falarem muito. Sempre dá para ouvir Mateus chegando na porta. O apartamento não tem muitas janelas, mas tem muitos cômodos e portas. Parca nunca sabe em que cômodo deixou o celular, sempre o perde. Fica abrindo e fechando portas o dia todo atrás de algo que perdeu. Certo dia estreou um jogo e Mateus correu para conversar com Parca, contou tudo sobre o jogo muito

empolgado. A história do jogo parece muito familiar com o que ele escreveu em seu caderno. Parca começa a duvidar de sua saúde mental, parece estar confundindo tudo o que ouve e vê. *A partir desse momento as escolhas por parte do espectador começam a acontecer.* Após saber do sumiço de sua mãe, entre as portas e cômodos de seu apartamento ele tenta encontrá-la, conhecendo fragilidades e visitando lugares surreais que ele achou que existiam só em sua mente. Ele começa a acreditar que está sendo controlado por alguém e isso o leva para um labirinto ainda maior.

Linha narrativa 2: Imaginação

Parca é um cara solitário, passa a maior parte do dia em seu computador no quarto. Ele mora em uma casa perto do centro, a casa possui um ar moderno com eletrônicos de alta tecnologia. É uma casa que recebe bastante luz do sol, tem muitas janelas. Ele mora com a mãe, às vezes o amigo dele vai visitá-lo para tentar dar uma animada, mas ele não é muito bom em fazer as pessoas se entreterem. Ele é falante e sempre parece que bebeu. A mãe, Ana, apesar de morarem na mesma casa, aparece de vez em quando para dar um “oi”, para entregar um sanduíche ou algo do tipo. Ana gosta de filmes, é o único assunto que tem com Parca, apesar de não se falarem muito. Sempre dá pra ouvir Ana andando pela casa. A casa tem muitos cômodos e portas. Parca nunca sabe em que cômodo deixou o celular, sempre o perde. Fica abrindo e fechando portas o dia todo atrás de algo que perdeu. Certo dia estreou um filme e Ana correu para conversar com Parca, contou tudo sobre o filme, muito empolgada. A história do filme parece muito familiar com o que ele escreveu em seu caderno. Parca começa a duvidar de sua saúde mental, parece estar confundindo tudo o que ouve e vê. *A partir desse momento as escolhas por parte do espectador começam a acontecer.* Após seu amigo sumir dentro de sua casa, entre as portas e cômodos de seu apartamento ele tenta encontrá-lo, conhecendo fragilidades e visitando lugares surreais que ele achou que existia só em sua mente. Ele começa a acreditar que está sendo controlado por alguém e isso o leva para um labirinto ainda maior.

4.2.2 O argumento de *Caleidoscópio*

Abaixo é possível conferir o argumento do roteiro proposto em um dos objetivos da pesquisa. As duas sequências acontecem em paralelo, o espectador poderá “navegar” entre uma narrativa e outra, criando assim uma nova narrativa com os fragmentos que vê. Depois das sequências apresentadas, o espectador começa a receber opções para escolher o que deve

acontecer com o personagem e, então, montar o quebra-cabeça apresentado nas sequências iniciais. O objetivo do espectador é encontrar os personagens que sumiram e fazer com que o protagonista saia do momento depressivo, porém ele poderá chegar a finais bem diferentes disso.

Figura 23: referência *Caleidoscópio*



Fonte: foto do autor

Caleidoscópio

(Sequência 1)

Quarto, noite. Parca está em seu quarto, sentado em frente ao seu computador. Recebe uma ligação. Ele fica nervoso, mas continua o seu trabalho. Aparenta muito nervosismo e cansaço, o quarto é desarrumado, tem pouca luz. É madrugada, o relógio marca 04:13. Não há muito barulho porque mora um pouco longe do centro, mas ouve-se, bem ao fundo, uma sirene. Dedos nervosos tentam escrever rapidamente no teclado. Ele continua trabalhando. Recebe uma nova ligação. Fica ainda mais aflito. Inquieto. Levanta e caminha para um lado e outro. Sai do quarto.

Cozinha, noite. Na cozinha ele abre uma caixa de pizza do dia anterior, pega o último pedaço e come olhando fixamente para a janela dos fundos. O único lugar que entra um pouco de luz da rua. A cozinha não é grande, tem uma mesa, quatro cadeiras, alguns armários já bem velhos. Ele ouve vozes de seus vizinhos que entraram em uma discussão. Latidos de cachorro. Ele caminha até o armário, pega o saco de ração que está furado e deixa cair alguns grãos pelo chão. Pega um punhado de dentro do pacote e coloca no potinho ao lado da mesa. Seu gato corre para comer. A campainha toca, ele fica apreensivo, não quer abrir e nem chegar perto do olho mágico. Fica em dúvida se abre ou não. Ouve novamente a campainha e a mulher que está do outro lado diz “Abre a porta, Paco”. É a voz de sua mãe, ele olha através do olho mágico para ter certeza. Destranca as três trancas da porta e abre. Sua mãe entra com muitas sacolas, falando sobre muitas coisas, sobre o dia, sobre o trânsito até chegar ali, de como foi difícil subir as escadas sem ajuda dele. Parca não fala nada além de um tímido “Oi, mãe”. Ela entra e coloca as sacolas com compras em cima da mesa e diz que fará uma faxina no apartamento. Acende um cigarro, senta e ali fica falando mais e mais: “Nossa, Paco. Ontem vi um programa à noite que você ia amar, é sobre cachorros que fazem acrobacias”. Parca nem liga que ela o chama pelo nome de batismo, ela se recusa a usar o apelido que para ela não parece combinar nada com ele. Parca dá de ombros para o que ela fala, vira as costas e volta para o quarto.

Quarto, noite. Senta novamente em sua cadeira. Recebe outra ligação, ele ouve a vibração do telefone, mas não consegue encontrá-lo pelo quarto. Revira a bagunça e nada. Sua mãe grita da cozinha “Atende logo isso que já está me dando nos nervos”. Ele olha no relógio e vê 04:19, demonstra estranhamento pois passou muito mais tempo do que seis minutos. O que o faz ficar ainda mais aflito em procurar o celular e ver a hora correta. Em voz over ele fala “Não é possível, estava bem aqui”. Sua mãe o chama na cozinha e não pára de tagarelar. Seu gato está miando, pedindo por mais comida. Ele o pega no colo, faz carinho, olha para o potinho e está vazio, nem os grãos no chão estão ali. Sua mãe começa a contar sobre Maurício, ex namorado de Parca. Ele revira os olhos e sai da cozinha com o gato.

Banheiro/quarto, noite. No banheiro, já sem o gato nos braços, Parca procura por todos os cantos o celular. Vai para o quarto vazio, um dos 4 quartos da casa, sendo que só um era habitável. Um barulho de furadeira surge, ele olha pra cima como se fosse ver o seu vizinho, afinal é pouco mais de quatro horas da madrugada. Ouve a campainha e sua mãe grita da cozinha “Atende, Paco. Estou ocupada.” Paco vai até a porta e passa por sua mãe que está acendendo outro cigarro.

Cozinha, noite. Paco vê através do olho mágico que é Mateus, seu vizinho. Mateus é um cara super pra cima, animado, se veste sempre como se estivesse indo a uma festa. Parca abre a porta para Mateus que entra falando “Cara, você precisa pegar as suas cartas, todo mundo tá reclamando já... Ah, oi dona Salete.” Salete apenas levanta as sobrancelhas e vai para os fundos do apartamento. Mateus respira fundo e diz “Eu te liguei milhões de vezes, você precisa atender esse celular hein. Vá que eu esteja em uma urgência”. Ele ri. Parca sem animo algum diz: “É só ligar pra quem vai te ajudar de verdade.”. Eles trocam outras palavras, se olham e o silêncio toma conta do ambiente. Mateus decide ir embora, mas antes comenta sobre o gato de Parca: “Cara, você precisa alimentar melhor esse gato hein”. Ele ri, abre a porta e sai deixando-a aberta. Parca olha pela porta, fazia muito tempo que não olhava as escadas, nem percebeu que o elevador estava interditado. Ele corre e fecha a porta.

Cozinha, noite. Sua mãe volta dos fundos falando sobre como ela achou bonito o vestido da nova namorada do vizinho, ela sabia de tudo o que acontecia no prédio, por mais que não soubesse o nome de ninguém. Já Parca nunca se interessou pela vida alheia. Ele respira, ouve o miado de seu gato no cômodo vazio e vai até o cômodo. Sua mãe vai atrás. O gato no canto do quarto não pára de miar, Parca se aproxima e pega-o no colo, enquanto sua mãe que está parada na porta do quarto diz que encontrou o celular dele. Ele pega o celular e passa pela mãe esbarrando nela, deixa o gato no corredor. Ela continua a falar, mas agora sobre felinos.

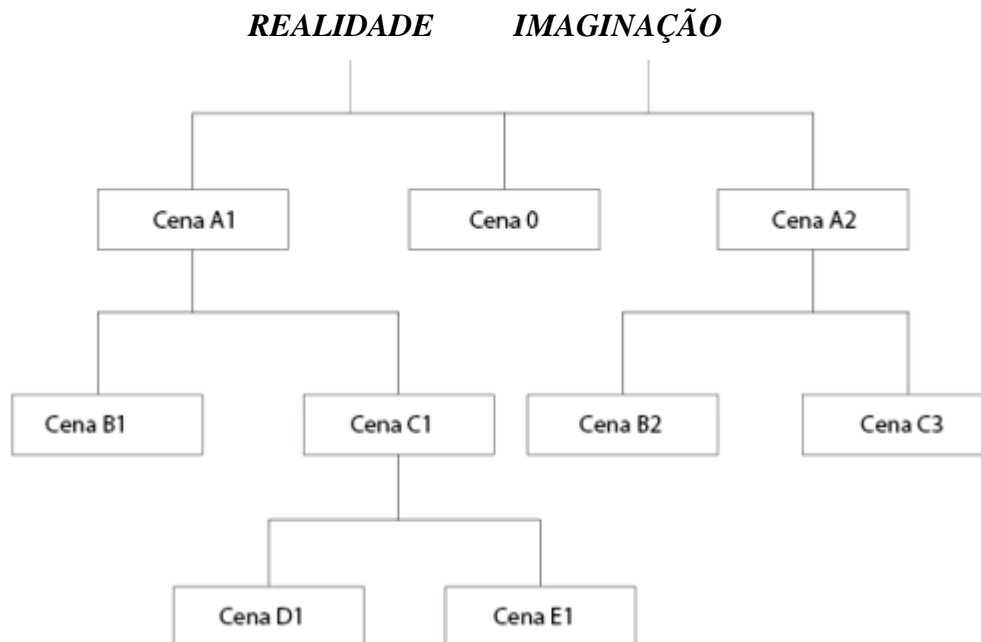
Quarto, noite. Em seu quarto, Parca coloca o celular próximo ao seu computador e fecha a porta, deixando a mãe falando sozinha pelos corredores. A sua voz ecoa entre os cômodos, mas ela pára de falar repentinamente. Parca, que estava escrevendo em um caderno sem linhas, acha estranho o silêncio voltar tão rápido. Ele olha no relógio que marca a hora 04:26. “Impossível!” exclama baixo. Ele abre a porta do quarto, olha pelo corredor. Ele começa a ficar ofegante e ergue a voz, o que não é de costume, então fala: “Mãe?”. Chama novamente pela mãe, chama pelo gato. Ele ouve um barulho muito alto vindo do andar de cima. A campainha toca. Ele olha assustado para a porta e vai até lá.

Cozinha/sala, noite. Parca vê através do olho mágico que é Mateus. Parca abre a porta e Mateus entra com uma caixa de CD, de um jogo, nas mãos. Mateus fala “Aconteceu alguma coisa? Tá com a cara um pouco mais péssima do que o normal.” Ele ri. Parca respira profundamente. Mateus se joga no sofá, que estava cheio de roupas, uma carteira de cigarro caiu do sofá nesse momento. Mateus pega os cigarros e acende um. Parca vai até a geladeira, pega

água, olha para o prato de comida de seu gato, e está super cheio. Mateus começa a falar alto sobre o jogo, que se chama *Kinoautomat*, muito empolgado conta a premissa e vai invadindo a cozinha. Parca estranhamente dá um sorriso tímido de lado e diz “Eu escrevi algo parecido com isso hoje”. Deixa o copo na mesa, que ainda está com as compras feitas pela mãe, e vai rápido para o quarto. Mateus grita atrás dele “Vamos jogar qualquer hora? Aparece lá em casa, é só descer as escadas. Não vou ficar falando o que você tem que fazer, hein” Ele ri. Parca finge que não ouviu, mas ouve a porta se fechando enquanto procura a página que escreveu sobre. Ele ouve um latido que vem do cômodo ao lado. Do seu quarto, achando tudo muito estranho, vê a porta do quarto ao lado, uma luz vermelha passa por debaixo da porta. Vê algumas sombras.

Corredor/quarto espelhado, noite. Ele caminha até o corredor, olha para a porta de entrada da cozinha e vê a porta trancada. Acha estranho, mas segue em rumo ao outro cômodo. Pega na maçaneta com muito receio e abre. Entra no quarto e vê um grande espelho que divide o cômodo. Parece estar hipnotizado com o que vê, as luzes vermelhas refletidas no espelho. Um relógio no canto marca 04:39. Mais ao fundo, quase totalmente escuro, ele percebe que existe uma outra porta ali, do outro lado sua mãe chama: “PACO?”

A tela se divide em três partes e há opção de escolha:



IMAGINAÇÃO - Cena A2

Sala de espelhos, noite. Parca abre a porta e se depara com um cômodo cheio de espelhos. Ele olha em sua volta. Vê luzes vermelhas, azuis e verdes. Os espelhos criam diversas versões dele mesmo. Vê um gato passando entre alguns espelhos. Começa a correr, mas parece não sair do

lugar. Ouve sussurros de sua mãe e um celular tocando ao fundo. Ele começa a tocar nos espelhos. Até encontrar uma porta. Ele abre a porta e se encontra dentro de um metrô com um homem sentado com o seu gato nos braços.

Metrô/estação de metrô, noite. O homem veste preto, usa o capuz da blusa. Ele faz carinho no gato como que se já conhecesse. Parca, senta ao seu lado, nervoso e com a respira acelerada. Ele olha o metrô vazio e fazendo as curvas que criam linhas de um lado para o outro. O metrô pára e o homem desce. Parca se levanta e vai atrás do homem que continua com o gato nas mãos. Na estação do metrô que também está vazia, sente frio. A estação é bem velha e precisa de um conserto. Ele ainda não viu o rosto do homem, mas parece reconhecê-lo de algum lugar. O gato foge dos braços do homem, o que tira a atenção de Parca. Ele cai de joelhos e vê o homem cada vez mais distante. O relógio da estação parece parado, marca 4:40 da madrugada. Ele olha para o lado e vê um celular tocando no chão. Ele pega o celular e tenta sair da estação. Ao subir a escada de saída, ele entra, na verdade, em seu prédio, nas escadas de seu apartamento. Ele vê Mateus saindo de seu apartamento com pressa e logo atrás o mesmo homem que viu no metrô. Eles se encaram. A cena continua com respirações, olhares e tremores. O homem está com o celular na orelha. O celular de Parca toca.

A tela exibe duas opções:

CONFRONTAR

FUGIR



FUGIR – Cena C3

Parca olha para o celular e vê o mesmo número que o seu. Olha novamente para o homem e vira de costas e corre. Desce as escadas correndo, mas elas agora são maiores, quase que infinitas. O homem corre atrás dele e começa uma perseguição. Ao descer as escadas, Parca percebe que está andando em círculos, sempre passa em frente ao seu apartamento. O homem continua a prosseguir-lo. Ele continua descendo as escadas, vê uma porta entre aberta e olha rapidamente para o cômodo. O homem alcança Parca. Eles começam uma briga corporal. De dentro do cômodo um rapaz observa. Parca é empurrado na escada. Bate a cabeça e sangra. O rapaz de dentro do apartamento corre para fechar a porta. O rapaz percebe que ele e Parca são as mesmas pessoas. Fecha a porta aflito, tranca as três trancas. Ouve gritos de uma mulher. Ela liga para a polícia. De dentro do apartamento vemos os faróis escutamos a polícia chegar. A cena termina com o olhar do rapaz imóvel, respirando fundo, parece precisar de muita ajuda.

Caleidoscópio

(Sequência 2)

Quarto, dia. Parca está em seu quarto, sentado em frente ao seu computador. Pega o celular e liga para alguém, após isso continua o seu trabalho. Apesar de aparentar muito cansaço o seu quarto é bem limpo e arejado. É uma tarde ensolarada, o relógio marca 04:13. É possível ouvir os barulhos que vêm da rua, uma ambulância passa. Os dedos escrevem rapidamente no teclado. Ele continua trabalhando. Pega o celular, fica olhando para a tela, expressa uma ponta de nervosismo e faz outra ligação. Respira fundo duas vezes. Levanta da cadeira e sai do quarto.

Cozinha, dia. Na cozinha ele abre uma caixa de pizza do dia anterior, pega o último pedaço e come olhando fixamente para o celular, na esperança dele tocar. Ele ouve vozes de seus vizinhos conversando no outro lado do quintal. Um gato mia. Ele caminha até o armário, pega o saco de ração que está furado e deixa cair alguns grãos pelo chão. Pega um punhado de dentro do pacote e coloca no potinho ao lado da mesa. Seu cachorro corre para comer. A campainha toca, Parca leva um pequeno susto, mas caminha para atender a porta. Fica em dúvida se abre ou não, como se tivesse um *deja-vu*. Ouve novamente a campainha e o rapaz que está do outro lado diz “Abre a porta, Paco”. É a voz de seu amigo, ele olha através do olho mágico para ter certeza. Destranca a porta e abre. Seu amigo entra com muitas sacolas, falando sobre muitas coisas, sobre o dia, sobre o trânsito até chegar ali, de como foi difícil abrir o carro sem ajuda dele. Parca dá um sorriso e pede para que ele entre. Ele entra e coloca as sacolas com compras em cima da mesa e diz que fará um bom jantar para eles. Abre uma cerveja, senta e ali fica falando mais e mais: “Nossa, Paco. Ontem vi um programa à noite que você ia amar, é sobre gatos que fazem acrobacias”. Parca nem liga que ele o chame pelo nome de batismo. Parca dá de ombros para o que ele fala, ri um pouco e vira de costas para ir para o quarto.

Quarto, dia. No quarto tenta novamente fazer uma ligação, toca até cair o sinal. Ele pega uma caneta e procura por um caderno, revira o quarto e não encontra nada. Seu amigo grita da cozinha “Puts, ainda não arrumou essa prateleira? O que seria de você sem mim hein”. Parca olha no relógio e vê 04:19, demonstra estranhamento pois parecia ter passado mais tempo.

Procura novamente o caderno em seu guarda-roupa. Em voz over ele fala “Não é possível, estava bem ali”.

Cozinha, dia. Seu amigo o chama na cozinha e não pára de tagarelar, está varrendo o chão. Seu cachorro está latindo, pedindo por mais comida. Ele o pega no colo, faz carinho, olha para o potinho e ainda está cheio, mas ele coloca mais um pouco. Seu amigo começa a contar sobre Maurício, ex namorado de Parca, enquanto prepara a furadeira para arrumar a prateleira. Ele revira os olhos e sai da cozinha com o cachorro.

Banheiro/quarto, dia. No banheiro, já sem o cachorro nos braços, Parca se olha no espelho e procura se não deixou o caderno por ali. Vai para o quarto vazio, um dos 4 quartos da casa. Seu amigo começa a furar a parede na cozinha e ele olha em direção, como se visse algo de onde está. O barulho da furadeira para e o silêncio fica por alguns segundos.

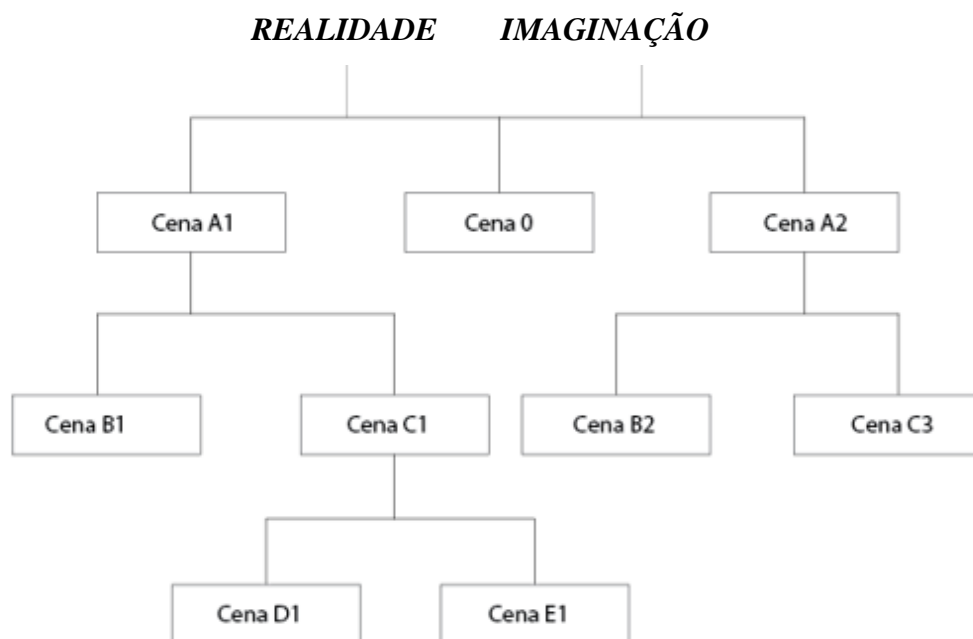
Quarto/cozinha, dia: Parca ouve a campainha e seu amigo grita da cozinha “Atende, Paco. Estou ocupado.” Paco vai até a porta e passa por seu amigo que está abrindo outra cerveja. Vê através do olho mágico que é sua mãe. Sua mãe é uma pessoa super pra cima, animada, se veste sempre como se estivesse indo a uma festa. Parca abre a porta para ela, que entra falando: “Que demora pra atender hein, parece que se perde aqui dentro... Ah, oi Mateus” Mateus apenas levanta as sobrancelhas e vai para os fundos da casa. Salete, sua mãe, respira fundo e diz “Quanto tempo eu ia precisar ficar aqui apertando a campainha? Estou sem as chaves”. Ela ri. Parca diz: “Eu estava procurando um caderno, talvez o Bob tenha pego”. Eles trocam outras palavras, se olham e o silêncio toma conta do ambiente. Sua mãe então vai ao banheiro e encontra Bob pelo corredor: “Filho, você não precisa dar tanta comida para o cachorro, tá?”. Ela ri, abre a porta e entra no banheiro. Parca olha pela janela e vê a rua, faz tempo que não tinha aquela vista.

Cozinha, noite. Seu amigo volta dos fundos falando muitas fofocas sobre os outros amigos, ele sabia de tudo o que acontecia. Já Parca nunca se interessou pela vida alheia. Parca respira, ouve um latido vindo do cômodo vazio e vai até lá. Seu amigo vai atrás. O cachorro no canto do quarto não para de latir, Parca se aproxima e pega-o no colo, enquanto seu amigo está parado na porta do quarto e diz que o caderno dele estava ali, no chão. Parca pega o caderno e passa esbarrando por seu amigo, deixa o cachorro no corredor. Mateus continua a falar, mas agora sobre cães.

Quarto, dia. Em seu quarto, Parca coloca o caderno próximo ao seu computador, onde está seu celular, e fecha a porta, deixando o amigo falando sozinho pelos corredores. A sua voz ecoa entre os cômodos, mas ele para de falar repentinamente. Parca, que estava tentando refazer uma ligação, acha estranho o silêncio voltar tão rápido. Ele olha no relógio que marca a hora 04:26. “Impossível!” exclama. Ele abre a porta do quarto, olha pelo corredor. Ele começa a ficar ofegante e ergue a voz, o que não é de costume, então fala: “Mateus?”. Chama novamente pelo amigo, chama pelo cachorro. Uma porta bate forte com o vento. A sua mãe aparece de surpresa com o celular em mãos, mostrando um novo filme que queria assistir, chamado *Kinoautomat*. Ela fala “Aconteceu alguma coisa? Tá com a cara um pouco mais péssima do que o normal.” Ela ri. Parca respira profundamente. Sua mãe senta na cadeira da mesa, pega uma cerveja que estava ali e bebe. Parca vai até a geladeira, olha para o prato de comida de seu cachorro, e está vazio. Sua mãe começa a falar alto sobre o filme, muito empolgada conta a premissa. Parca estranhamente dá um sorriso tímido de lado e diz “Eu escrevi algo parecido com isso hoje”. Deixa o copo com água na mesa, que ainda está com as compras feitas pelo amigo, e vai rápido para o quarto. Sua mãe grita atrás dele “Vamos ver qualquer hora? É só sair um pouco do quarto. Não vou ficar falando o que você tem que fazê-la ri. Pega as chaves da porta que estavam no balcão e sai. Parca finge que não a ouviu falar, mas ouviu a porta se fechando. Ele ouve um miado que vem do cômodo ao lado. Do seu quarto, achando tudo muito estranho, vê a porta do quarto ao lado, uma luz verde passa por debaixo da porta. Vê algumas sombras.

Corredor/quarto espelhado, noite. Ele caminha até o corredor, olha para a porta de entrada da cozinha e vê a porta trancada. Acha estranho, mas segue em rumo ao outro cômodo. Pega na maçaneta com muito receio e abre. Entra no quarto e vê um grande espelho que divide o cômodo. Parece estar hipnotizado com o que vê, as luzes verdes refletidas no espelho. Um relógio no canto marca 04:39. Mais ao fundo, quase totalmente escuro, ele percebe que existe uma outra porta ali, do outro lado seu amigo chama: “PACO?”

A tela se divide em três partes e há opção de escolha:



Este é o início do argumento, a fim de exibir a dinâmica escolhida, assim como as possibilidades e ferramentas a serem usadas. Também, dessa forma, é possível ver a estrutura e as possibilidades narrativas dentro do curta. Além de formar uma teia narrativa ou um labirinto narrativo, o curta apresenta um quebra-cabeças que deverá ser montado pela mente do espectador. Dessa forma, essa é uma amostragem do argumento.

Conheça um pouco melhor o Parca

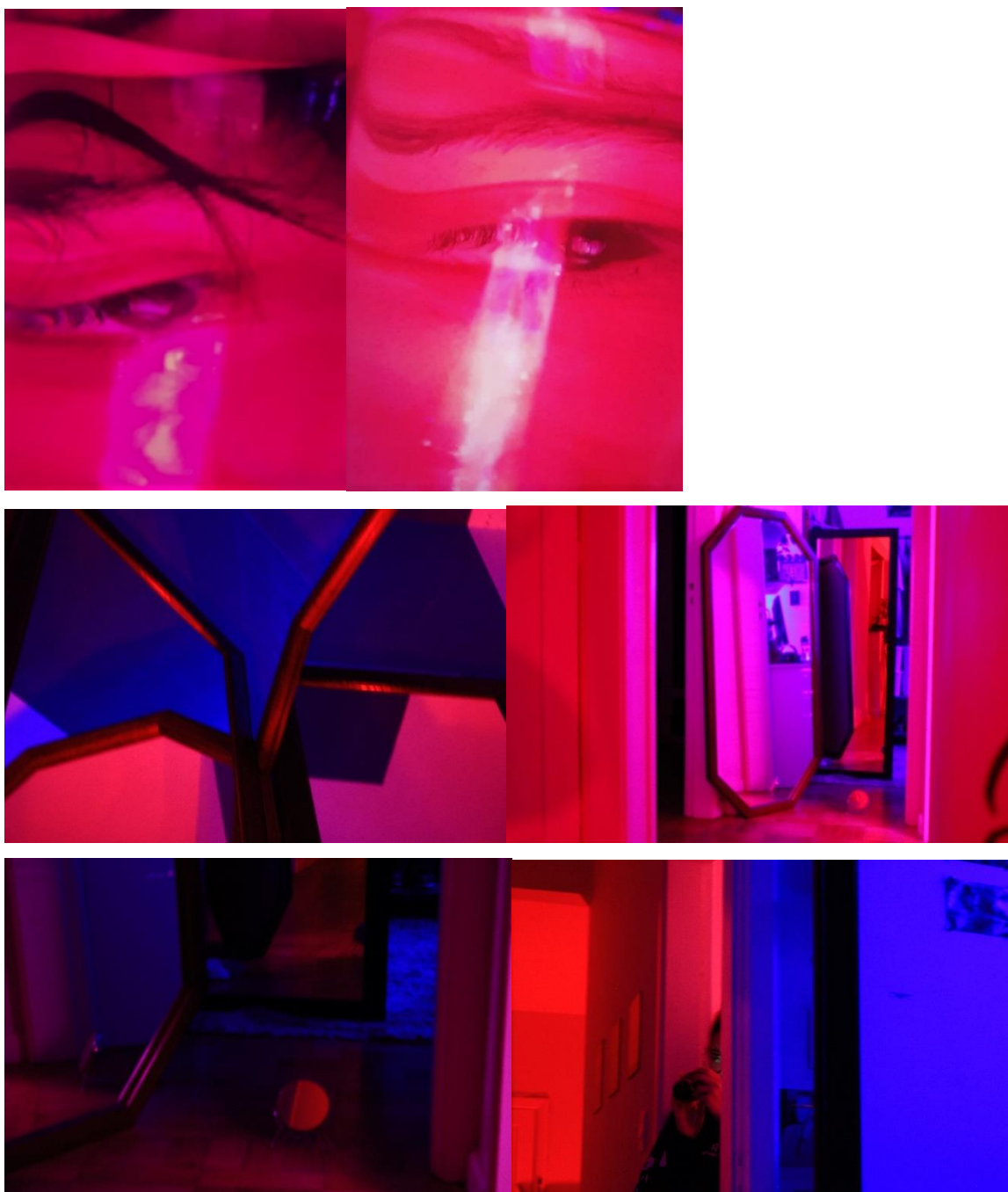
Tem 32 anos e é especialista em desenvolver softwares. Ganhou diversos prêmios na área de programação e robótica. Por vezes é extrovertido e por outras introvertido. Parca foi diagnosticado com TDAH, depois que presenciou um assassinato, porém possui também pensamentos intrusivos que o fazem sair da realidade o tempo todo, ora vivendo na imaginação, ora na realidade. Isso foi intensificado com o seu novo trabalho: desenvolve softwares com funcionalidades duvidosas, um hacker que pode acessar qualquer outra vida através de seu próprio computador.

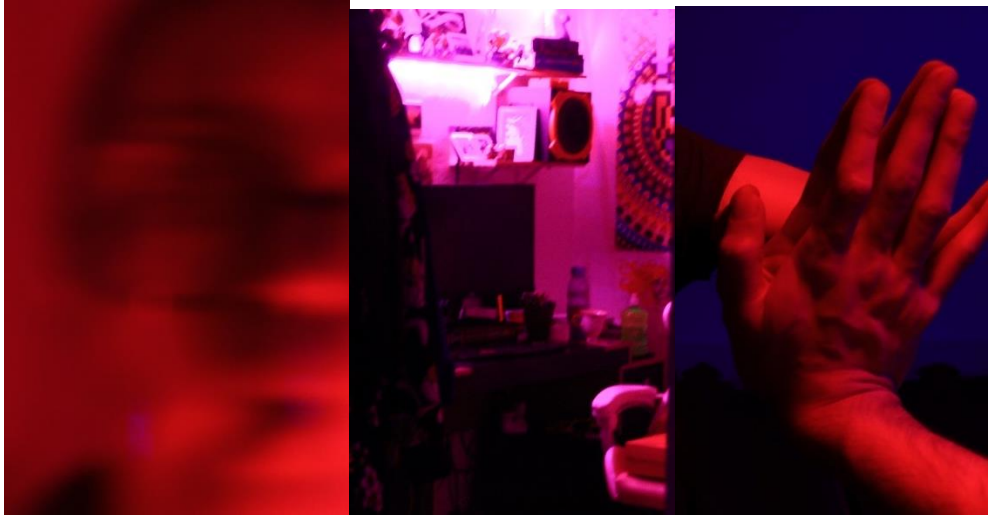
Parca já ameaçou diversas pessoas em divulgar arquivos pessoais na rede, mas nunca chegou ao fato. Não tem coragem o suficiente de fazer um verdadeiro mal a outra pessoa além dele próprio. Não tem muitos amigos, além de Mateus. Não lembra quando foi a última vez que manteve uma conversa por mais de três minutos com alguém, o mais próximo que ele chega disso é com os entregadores de delivery que são pagos com cartões de outras pessoas.

Apesar de sua forma de ganhar dinheiro não ser justa, sua mente não interpreta isso como algo ruim, afinal ele divaga tanto pelos seus pensamentos que esquece que existe um mundo fora de sua casa.

Enlouquecendo. Seus pensamentos estão cada vez mais perigosos, não consegue diferenciar sonho de realidade, realidade de imaginação... Seus pensamentos o dominam e não o contrário. Seu cérebro frita aos poucos enquanto ele tenta sobreviver ao caos em que sua vida se transformou.

4.2.3 Ensaio fotográfico como referência para a criação das cenas no argumento





Considerações finais

A contemporaneidade criou narrativas pensadas a partir da tecnologia, de uma forma que desconstruiu os modos de produção e exibição, inserindo-se em um território pós-midiático para se reinventar. Se pensarmos na pós-mídia como uma extensão das mídias tradicionais, podemos validar o conceito de Rosalind Krauss, quando a mesma diz que a “[...] mídia para o filme não é só o celulóide, nem só a câmera, nem só a luz, nem só a tela, mas o conjunto de todos, incluindo a posição da audiência” (KRAUSS, 1999, p. 25). Em sua asserção está implícito o conceito de convergência de suportes.

Dessa forma, as diversas definições de pós-mídia nos levam a alguns apontamentos de produções cinematográficas dentro deste contexto, como a inserção da interatividade, a construção e desconstrução da narrativa pelo sujeito, inovações estéticas e tecnológicas como os filmes produzidos inteiramente pelo computador ou pelo celular, modificações possíveis dentro da imagem com a alteração de todos os pixels disponíveis nela, e enfim, a imagem digital.

Algo que chama a atenção dentro deste contexto é a interatividade. A interação é algo proposto desde o primeiro cinema, mas foi na década de 1960, quando ganhou força em salas de exibições, e na década de 1990, quando os filmes interativos de fato começaram a surgir. Porém, é a partir da democratização da internet que este tipo de conteúdo se intensifica, principalmente com a criação dos serviços *streaming*. Guattari, já em 1992 (p. 122), sugeriu: “[...] talvez um passo decisivo possa ser dado no sentido da interatividade, da entrada em uma era pós-mídia e, correlativamente, de uma aceleração do retorno maquínico da oralidade”. É o que percebemos na década de 2010, uma interatividade que é popular, ou seja, está disponível muito facilmente, e na qual o público pode interagir com a narrativa sem sair de seu sofá.

Essas interações com a tela que configuram um cinema expandido pelas tecnologias são capazes de transformar a experiência fílmica, alterando o tempo e a percepção da narrativa que está sendo consumida. Um cinema que deixa a sala escura para se inserir em diversas mídias, até mesmo em narrativas propostas em aplicativos de celular. Se a tela de cinema aumentou (IMAX) na mesma velocidade em que diminuiu (smartphone) é fato que as experiências do espectador também se tornaram diferentes e múltiplas. Sendo assim, ainda nos restam definições que precisam ser mais aprofundadas e discutidas. A relação homem-máquina possibilita diversos questionamentos que são relevantes para os processos comunicacionais e artísticos e, sem dúvida, ainda estamos em um processo de entendimento dessas configurações que envolvem narrativa, tecnologia e plateia.

Observando os exemplos de filmes citados nesta pesquisa, podemos apontar que atualmente o surgimento de experimentações com a tecnologia digital disponível tem destacado

o papel da interface na montagem de filmes, como cita Scolari: “A interface é a mediadora de um intercâmbio que funciona de maneira muito similar à relação entre autor-texto-leitor” (SCOLARI, 2018, p. 226). Estamos em um momento de transição das narrativas, que se tornam interativas, imersivas, com realidade aumentada e com um potencial de se tornarem ainda mais populares e amadoras. Transitando em um território de exibições que começa a se desconstruir com o *streaming*, começamos a questionar falas recentes, como a de Philippe Dubois (2008): “Apesar de tantas inovações tecnológicas, o dispositivo principal continua sendo uma sala com o espaço fechado, escuro, onde uma comunidade de espectadores está instalada” (DUBOIS, 2008, p. 146).

Filmes pensados para o *streaming* desconfiguram a estreia em cartaz de uma sala de cinema. A tela nem sempre vai ser grande e muito menos em uma sala escura. Além disso, a tecnologia digital é uma forma de consumo que permite que o espectador pare, adiante ou retroceda a narrativa ao mesmo tempo em que a consome, ou simplesmente troque de narrativa em minutos. A produção em si também ganha outras formas, visto que é possível capturar, montar e finalizar com muito mais rapidez e facilidade devido à evolução dos *softwares*.

O *corpus* em análise neste estudo tem um recorte que enfatiza características de interatividade, mas a discussão vai além disso. Existe a desconstrução do espaço-tempo, já que em diferentes caminhos escolhidos a narrativa pode estar tanto no passado, no presente quanto no futuro, e por vezes simultaneamente.

Os mais de 50 filmes e outros conteúdos interativos citados nesta pesquisa, sendo que 47 foram categorizados a fim de identificar e catalogar essas narrativas, mostraram que existe um padrão na construção dessas produções. A maior parte segue um mapa multilinear divergente, que começa em um ou mais pontos e termina em diversos finais, sendo que no centro das narrativas as escolhas são traçadas pelo espectador. É possível aproximar muitos deles aos jogos de videogame, mas ao mesmo tempo eles permanecem sendo híbridos de linguagens, entre o cinema, o vídeo, o game e a TV. A própria Netflix se autodenominou como “o maior canal de TV na internet”, sendo que nos últimos anos ela tem se mostrado uma grande produtora de filmes, alguns concorrentes ao Oscar. Os filmes interativos da Netflix, inclusive *Bandersnatch* (2018), oferecem a interatividade exclusivamente arbórea, que é um termo cunhado por Manovich, para designar o tipo de filme interativo que constrói um mapa narrativo onde uma escolha é levada para outras duas e assim sucessivamente, parecendo os galhos de uma árvore. A catalogação também serviu para encontrar outras formas interativas, que passam pela televisão, pelos sites na web e pelos aplicativos de celular. Essas diferenciações criam percepções distintas no espectador, já que ele deve agir ou interagir com o conteúdo de formas diferentes.

Com a análise do *corpus*, o filme *Bandersnatch* (2018) e o filme *I'm Your Man* (1992), foi possível analisar mais profundamente a construção da narrativa e da montagem, que acaba sendo construída também pelo espectador. Por mais que existam caminhos já estabelecidos para serem traçados, o espectador escolhe entre as opções e constrói a sua própria narrativa. É possível notar que as narrativas são construídas observando as fórmulas clássicas, mas ao mesmo tempo as desconstruindo. Em *Bandersnatch*, por exemplo, nota-se que a primeira parte do filme é possível de ser associada ao primeiro ato, porém o restante da narrativa cria fronteiras quase que invisíveis entre os atos. Por outro lado, o filme ainda possui os pontos de virada, eventos e até mudanças de valores, mas mesmo assim é uma narrativa criada para ser interativa e não uma narrativa linear que permite interação. Já em *I'm Your Man*, mesmo com as opções interativas, nota-se atos um pouco mais bem definidos. O que pode justificar isso são as mudanças ocorridas entre as décadas que separam os dois filmes. Um do início da década de 1990 e outro do fim da década de 2010. Dessa forma, a evolução não aconteceu somente na tecnologia de produção e exibição, mas essencialmente na construção narrativa.

Em relação à montagem, os filmes desconstruem ao mesmo tempo em que constroem o que Serguei Eisenstein teorizou no teatro em 1923, e que foi denominado de montagem de atrações. Segundo o autor não é uma releitura da filmagem, mas um ato único e exclusivo na produção de sentidos. É na montagem que o filme ganha forma, cortando, unindo e criando percepções ao modificar o tempo e espaço da imagem. Esse aspecto é possível de ser identificado nos fragmentos onde o espectador não tem controle sobre a montagem: ele une os fragmentos já montados pela equipe de pós-produção através de suas escolhas, que não são tão “livres” assim, pois mesmo com a possibilidade de escolha o caminho traçado também é pré-estabelecido, seja por um *software* ou não.

Nesse sentido, a figura do espectador também já não é mais a mesma. Para analisar a construção desse espectador, os conceitos encontrados formulam diversas ideias do que foi e do que é a plateia ao ver um filme, o que pode receber nomes distintos, essencialmente se observamos onde esse espectador está inserido, ou seja, se ele está vendo um filme no cinema, na TV, na internet ou se é um filme interativo. Neste caso, o termo que melhor pode definir esse sujeito é o espectador-ativo, que engloba todas as formas de ser espectador em um conteúdo interativo. Ele precisa intervir fisicamente, mas também perceber o filme cognitivamente. Sendo assim, essa evolução da espetatorialidade define não somente o lugar em que o sujeito ocupa, mas define a própria narrativa, já que ela precisa ser pensada para ele, para as configurações e alterações que o sujeito poderá criar. Um termo relevante para essa pesquisa é o sugerido por Dubois (2014), o “espectador-montador”, que apesar de ser um termo que pode causar confusão, se torna relevante quando observado que o espectador monta o filme

de acordo com os links disponíveis, não necessariamente exercendo a figura de um montador do filme, mas sim da narrativa que ele está vendo/interagindo. O fato é que as novas configurações midiáticas deram voz a um sujeito que se manteve “em silêncio” em décadas passadas. Para esclarecer: ao citar silêncio, parte-se da ideia de uma interatividade cognitiva e não de uma interação com a narrativa, o que corrobora com o pensamento de Neto (2020), onde as narrativas começam a ser produzidas para um e não para o conjunto.

Com essas informações em mente, o passo seguinte da pesquisa foi a construção de um argumento para uma narrativa interativa. O argumento segue a base proposta por McKee (2006), no qual o autor pontua que o argumento é a descrição das cenas de forma expandida, porém, que ainda serão alteradas e tratadas para o roteiro escrito. Dessa forma, aproximo um caleidoscópio com um filme interativo, onde a mudança do objeto cria novas percepções ao olhar do sujeito que observa dentro do cano luminoso e com espelhos. Assim, o caleidoscópio é base para pensar o papel do espectador dentro dessa narrativa a ser criada, e também as mudanças e nuances que essa narrativa pode ter. O argumento é escrito para um curto interativo proposto em um site exclusivo, com programação HTML que possibilita criar interatividade e outras características interativas, como as escolhas. Sendo assim, a narrativa a ser criada recebe o nome de *Caleidoscópio*. O curta aborda a vida de um personagem em crise e suas relações com a mãe e o vizinho, dentro de um apartamento que ora é casa, ora é seu trabalho e ora é uma extensão da sua mente. Essa proposta de narrativa tem como base o *corpus* analisado aqui, mas também recebe inspirações do movimento surrealista, no qual os sonhos podem ser mais do que apenas sonhos.

Por fim, aproximando-se da pergunta que compõe o título desta dissertação, além da narrativa ou a narrativa que vai além? não há uma resposta concreta e que seja válida para todos os exemplos citados, pois cada filme interativo possui especificidades únicas, por mais que repita padrões, por vezes. O que se pode apontar é que a narrativa se transforma em uma multi narrativa, sendo uma narrativa dentro de outra, que pode levar para além do contexto de narrar uma estória, já que aqui estamos falando também da experiência física e mental do espectador. Sendo assim, com o auxílio da tecnologia é possível criar conexões e fluidos além da narrativa clássica, mas ainda assim a observando para se reinventar nas mãos do espectador.

Portanto, a pesquisa apresenta um recorte do cinema interativo que envolve o espectador em uma outra experiência cinematográfica pautada nas novas mídias e nas possibilidades de contar, produzir e exibir histórias, sendo que ainda são válidas atualizações futuras ou continuidade da mesma.

Referências

ALCÂNTARA, Paulo; BRUNET, Karla. **Notas introdutórias ao cinema interativo**. Revista de Audiovisual Sala 206, nº 3, dez/2013.

AUDIBERT, Jacques. A parede de fundo. 1946. In: PRIEUR, Jérôme. **O espectador noturno**. Rio de Janeiro: Editora: Nova Fronteira, 1995. p. 90 - 94.

AZAMBUJA, Patrícia; ROCHA, Larissa. **Televisão Digital, recepção e conteúdo: o audiovisual para além dos seus padrões analógicos**. Revista Comunicação, No 10, Vol.1, pp. 03-10. 2012.

BARTHES, Roland. **Em Sortant du cinéma**. Communications, n. 23, 1975, p. 104-107.

BAUDRY, Jean-Louis. **Ideological effects of the basic cinematographic apparatus**. Cinétique, v. 7-8. 1970.

BAZIN, André. O mito do Cinema Total. in: **O que é cinema?** Editora Brasiliense. São Paulo. 2018.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Trad: Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre: Ed: L&PM, 2019.

BIEGING, Patricia. **Potencialização da experiência estética no iCinema: diretrizes para a criação de roteiro cinematográfico ficcional multilinear interativo**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) Universidade de São Paulo. 2016.

BONIN, Jiani Adriana; SAGGIN, Lívia. **Problematizações para pensar as apropriações/produções digitais de jovens**. Grupo de Trabalho Recepção: processos de interpretação, uso e consumo midiáticos do XXV Encontro Anual da Compós, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, de 7 a 10 de junho de 2016.

BORGES, Jorge Luis. O jardim dos caminhos que se bifurcam, in: Ficções. 1970.

BRAGA, Eduardo Cardoso. A interatividade e a construção do sentido no ciberespaço. In: LEÃO, Lúcia (org). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

BRETON, André. **Manifesto Surrealista**. 1924.

CAMARGO, Camila. **A história da televisão**. 2009. Disponível em <<http://www.tecmundo.com.br/projetor/2397-historia-da-televisao.htm>> Acesso em 30 de out. de 2021.

CAMPOS, Iury Figueiredo; MENEZES, Nicolas Paulino Pinto; RIOS, José Riverson Araújo; SANTOS, Claryce Oliveira dos. **Netflix: e agora, como vemos TV?** Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXVIII Congresso de Ciências da Comunicação - Rio de Janeiro, 2015.

- CANNITO, Newton. **A televisão na era digital**: Interatividade, convergência e novos modelos de negócios. São Paulo: Summus. 2010.
- CARDIA, Rubens; AFFINI, Leticia Passos. **Um mergulho nos conceitos de imersão, imersividade, fotografia imersiva e realidade virtual**. 2º Congresso Internacional Media EcologyandImageStudies - O protagonismo da narrativa imagética. 2019.
- CIRINO, Nathan Nascimento. **Desafios do Roteiro Cinematográfico no Cinema Interativo**. Anais Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Fortaleza-CE, 2012.
- CIRINO, Nathan Nascimento. **Cinema Interativo**: Problematizações De Linguagem e Roteirização. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012.
- COELHO NETO, José Teixeira. **A cultura em processo de mudanças extremas**. REVISTA BBM. São Paulo, n. 2 pp. 184-194. 2020.
- CORTES, Dinis Ferreira. **Black Mirror Bandersnatch**: dos agenciamentos dos processos ao dispositivo de afeições técnico-simbólicas.IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais. PPGCC-Unisinos. São Leopoldo, RS. 2020.
- CRUZ, Roberto Moreira S. **Experiências Pioneiras em Cinema Expandido**. In: Z Cultural. Revista do programa Avançado de Cultura Contemporânea.Ano VIII. 2015.
- DAVINO, Gláucia. **Roteiro, elemento oculto no filme. Filme, a cristalização do roteiro**. Universidade de São Paulo Escola de Comunicação e Artes. São Paulo: 2020.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. Vol. 03. Ed. 2. Editora 34: Rio de Janeiro. 2012.
- DUBOIS, Philipe. **A questão da “forma-tela”**: espaço, luz, narração e espectador. In: Osmar Gonçalves (org.). Narrativa Sensoriais: ensaios sobre cinema e arte contemporânea. 1ª ed. - Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.
- DUCHAMP, Marcel. **Duchamp d'origine**:écrits. Paris: Flammarion, 1975.
- ECO, Umberto. **Obra Aberta**. Trad. Giovanni Cutolo. São Paulo: Perspectiva, 1988.
- FALCÃO, Leo. **Mapas Narrativos**: Estruturas dramáticas aplicadas à concepção e avaliação de Games. Recife: Ed Universitária da UFPE, 2009.
- FAUSTO NETO, Antônio. Pisando no solo da mediatização. In: J. Sàágua, F. R. Cádima, (orgs). **Comunicação e linguagem**: novas convergências. Lisboa: FCSH Universidade Nova de Lisboa, 2015
- FERREIRA, Emmanoel M. Games Narrativos: dos adventures aos MMORPGs. In: **Anais do IV Seminário Jogos Eletrônicos**, Comunicação e Educação. 2008.
- FERREIRA, Gisele Motta. **Drogas, Sensação e Cinema: o Filme como Experiência Imersiva**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba - PR, 04 a 09/09/2017.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Trad: Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FILHO, Paulo César. S. de Alcântara. **O Cinema Interativo e as Estratégias de Construção Modular dos Filmes**. Dissertação (Mestrado em Cultura e Sociedade) Universidade Federal da Bahia. 2016.

FLORES, Victor. **Condição pós-ecrã**. Post Screen Festival. 2017.

GOÉS, Bea. **O que é a Narrativa Clássica?** 2021. Disponível em <<https://narratologia.com.br/narrativa-classica/>> Acessado em Janeiro de 2022.

GONÇALVES, Berenice Santos; SENS, André Luiz; HERMÓGENES, Fábio Alexandre. A Função Estruturante do Link em Filmes e Vídeos Interativos. in: **Narrativas Imagéticas**. Abel Suing, Aida Carvajal, Ana Sedeño, Jefferson Barcellos, Jeronymo Rivera, Osvando de Moraes, PatricioIrisarri, Regilene Sarzi, Sebastian Castro & Valquíria Kneipp (Orgs.). - 1ª Edição - Aveiro: Ria Editorial, 2019.

GOSCIOLA, Vicente. **Transmídiação**: formas narrativas em novas mídias. Espanha: EdicionesUniversidad de Salamanca, 2013.

GRAU, Oliver. **Arte Virtual**: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora Unesp; Editora Senac São Paulo, 2007.

GUATTARI, Félix. **As três ecologias**. Campinas, SP; Editora Papirus, 1990.

GUEDES, Fabrícia. **A interatividade no audiovisual**: mapeamento da TV interativa e do cinema interativo. Revista Temática. 2017.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. **As Imagens Digitais e Seus Paradoxos Tecno Estéticos na Reinvenção do Cinema**. Revista Comunicação & Informação, Goiânia, v. 25, p. 1 - 18, 2020.

HOLL, Elisabeth. **Moral de decisões em Detroit BecameHuman**. Media and Experimental Lab, Institute for Health and Behavior, University of Luxembourg, Esch-sur-Alzette, Luxembourg. 2020.

JACOBY, Russell. **Imagem imperfeita**: pensamento utópico para uma época antiutópica. RJ: Civilização Brasileira, 2007.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. SP: Aleph, 2009.

KRAUSS, Rosalind. **Cindy Sherman's gravity**: a critical fable. Artforum International, v. 32, n. 1, p. 163-166, 1993.

KRAUSS, Rosalind. **Voyage on the North Sea**: Art in the age of the post-medium condition. Nova York: Thames & Hudson. 1999.

KREMES, Karen Keslen. **Cultura Geek e tecnologia**: reflexões sobre os híbridos de videogame e cinema interativo. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Estadual de Ponta Grossa. Ponta Grossa - PR, 2018.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1974.

LEÃO, Lucia (org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac, 2005.

LEVIN, Tatiana. **Interação no webdoc: o lugar do espectador na narrativa digital**. XVI Encontro da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (Socine) – Centro Universitário Senac – São Paulo. 2012.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad: COSTA, Carlos Irineu da. São Paulo: Ed: 34. 1999.

LIMA, Cecília Almeida; MOREIRA, Diego Gouveia; CALAZANS, Janaina Costa. **Netflix e a manutenção de gêneros televisivos fora do fluxo**. *MATRIZES*, 9(2), 237-256. 2015.
<https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v9i2p237-256>

LOPES, Maria Immacolata V. **Algumas Reflexões Metodológicas sobre a Recepção Televisiva Transmídia**. 2014.

LUNENFELD, Peter. **Os mitos do cinema interativo**. in LEÃO, Lúcia (org.), *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*, São Paulo: SENAC, 2005.

LUSVARGHI, Luiza; DANTAS, Silva. A invisibilidade das mulheres idosas: a série Grace and Frankie na Netflix. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – São Paulo - SP – 05 a 09/09/2016**.

LUZ, Aline Pires. **O Minimalismo e a experiência psicodélica**. *Poiésis*, n. 21-22, p. 177-188, jul.-dez. 2013.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Editora Papyrus. 1997.

MACHADO, Arlindo. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. Trabalho apresentado no NP07 – Núcleo de Pesquisa Comunicação Audiovisual, **XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação (Intercom)**, Salvador/BA, 04 e 05. setembro. 2002.

MALDONADO, Alberto Efendy. Perspectivas trans metodológicas na pesquisa de sujeitos comunicantes em processos de receptividade comunicativa. In: MALDONADO, Alberto Efendy (Org.). **Panorâmica da investigação em comunicação no Brasil**. 1 ed. Salamanca, Espanha: Comunicación social ediciones y publicaciones, 2014, v. 1, p. 17-40.

MALDONADO, Alberto Efendy. A perspectiva transmetodológica na conjuntura da mudança civilizada em inícios do século XXI. In: MALDONADO, AlbertoEfendy; BONIN, Jiani Adriana; ROSÁRIO, Nísia Martins do (Orgs.). **Perspectivas metodológicas em comunicação: desafios na prática investigativa**. João Pessoa: Editora UFPB, 2008.

MANOVICH, Lev. *Soft Cinema: NavigatingtheDatabase*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. 2005.

MANOVICH, Lev. El cine, el arte del index. LA FERLA, Jorge. **El medio es eldiseñodel audiovisual**. Manizales: Universidad de Caldas, 2007.

MANOVICH, Lev. Post-media Aesthetics. In: KINDER, M.; MCPHERSON, T. (Ed.). **A Decade of Discourse on Digital Culture**. Berkeley: Univ. of California Press, 2007. 1a ed.

2001.

MANOVICH, Lev. **O banco de dados**. Trad: VIEIRA, Camila. Revista ECO PÓS | ISSN 2175-8689 | Arte, tecnologia e mediação. V. 18. N. 1. 2015.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. Petrópolis: Vozes. 2014.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Trad Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MERIGO, Carlos. **Breve retrospectiva do cinema interativo**, 2010. Disponível em: <https://www.b9.com.br/10976/uma-breve-retrospectiva-do-cinema-interativo/>

MOREIRA, Lilian Fontes. **A narrativa seriada televisiva: O seriado Mandrake produzido para a TV a cabo HBO**. UFRJ, 2007.

MOREIRA, Simone de Paula Teodoro ; GOMES, Celso Augusto dos Santos; SOUZA, Wanderson Gomes de. **Interação e interatividade: importância no processo da formação de professores na modalidade de educação a distância**. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA; ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, São Carlos, 2014.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo. Editora UNESP. 2003.

NEPOMUCENO, Tainá Ribeiro. **Narrativa e Formatação em roteiros de jogos eletrônicos**. Revista Orson, UFPEL. 2012.

PARENTE, André. **Ensaio sobre o cinema do simulacro**. Rio de Janeiro: Ed. Pazulin, 1998.

PARENTE, André. **Narrativa e Modernidade: os dilemas não-narrativos do pós-guerra**. Trad: Eloisa Araujo. Campinas - SP. Papyrus: 2000.

PAZ, André; SALLES, Julia. **Brasil, mostra a sua cara: aproximações ao cenário brasileiro de documentários interativos**. Doc On-line - Revista Digital de Cinema Documentário, Covilhã, n. 18, p. 130-163, set. 2015.

PENAFRIA, Manuela. **Webdocumentário - Interatividade, Abordagem e Navegação**. In: Comunicação Digital - 10 anos de Investigação. Lisboa, Portugal, Editora Minerva/Labcom, 2013.

PÊRA, Edgar Henrique Clemente. **O espectador espantado**. Tese (Doutorado em Comunicação, Cultura e Arte). Universidade do Algarve. 2017.

RANCÈRE, Jacques. **O espectador espantado**. Trad: Ivone C. Benedetti. São Paulo: Ed: WMF Martins Fontes, 2012.

RENÓ, Denis Porto. **Uma Linguagem para as Novas Mídias: A montagem audiovisual como base para a constituição do cinema interativo**. UMSP; 2007.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa 1: a intriga e a narrativa histórica**. Trad: AGUIAR, Márcia Valéria. São Paulo: Ed: WMF Martins Fontes, 2010.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa 2**: a configuração do tempo na narrativa de ficção. Trad: AGUIAR, Márcia Valéria. São Paulo: Ed: WMF Martins Fontes, 2010.

ROSSINI, Miriam de Souza; RENNER, Aline Gabrielle. Nova cultura visual? Netflix e a mudança no processo de produção, distribuição e consumo do audiovisual. **Intercom – 38 Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – Rio de Janeiro, RJ – 4 a 7/9/2015.

ROUX, Saint-Pol. Deslumbramento. 1925. In: PRIEUR, Jérôme. **O espectador noturno**. Rio de Janeiro: Editora: Nova Fronteira, 1995. p. 66-67.

SANTOS, Sergio Ricardo; GOSCIOLA, Vicente. **Os vídeos interativos e suas modalidades**. Revista Anagramas. Ed. 4. 2011.

SATO, Adriana K. Ohashi; CARDOSO, Marcos Vinícius. Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos. Trabalho apresentado no **VII Simpósio anual da Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital da Sociedade Brasileira de Computação**, Belo Horizonte, 2008.

SCOLARI, Carlos Alberto. **LasLeyes de lainterfaz**: diseño, ecología, evolución, tecnología. Barcelona: Gedise Editorial, 2018.

SHAW, Jeffrey. **O cinema digitalmente expandido**: o cinema depois do filme. In: Leão, L., ed. **O Chip e o Caleidoscópio**. SP: Ed. SENAC. 2005.

SHAW, Jeffrey. Future Cinema. In: **The Forking Paths** – Interactive Film and Media. Editores: SILVA, Bruno Mendes; CARREGA, Jorge Manuel Neves. CIAC. 2021.

SILVA, Bruno Mendes da; COSTA, Susana. **Modelos de interatividade e interatividade fílmica total**. Tríade: Revista De Comunicação, Cultura E Mídia, 8 (19), 6-16. 2020.

SILVA, Bruno Mendes da. **Os caminhos que se bifurcam: hipóteses de interatividade para o cinema do futuro**. (Pós-doutorado em Literatura e Cinema). Universidade do Algarve. 2015.

SILVA, Bruno Mendes da. BANDEIRA, António; TAVARES, Mirian; COSTA; Susana. **CadavreExquis** - A Motion-Controlled Interactive Film. In Proceedings of Artech 2019, 9th International Conference on Digital and Interactive Arts (Artech 2019). Braga, Portugal. <https://doi.org/10.1145/3359852.3359933>

SIMONS, Jon. **Complex narratives**. New review of film and television studies, 6(2), 111-126. 2008.

SQUIRE, Corinne. **O que é narrativa?** Civitas: Dossiê Narrativas. Porto Alegre. v. 14. n. 2. 2014. p. 272-284.

TRASFERETTI, Rodrigo; SANTOS, Roberto Elisio. **Inovações tecnológicas e hibridismos no album-aplicativo Biophilia, de Bjork**. In: Revista Comunicação e Informação, Goiânia, GO, v. 20, n. 2, jun/jul 2017, p. 113-131.

TRINTA, Aluizio Ramos; POLISTCHUCK, Ilana. Pós-modernidade e Meios de Comunicação. In: França, Vera Veiga; Hohlfeldt, Antonio; Martino, Luiz C. **Teorias da comunicação: O pensamento e a prática da comunicação social**. 5 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

VANDERBEEK, Stan. **Culture: IntercomandExpanded Cinema: A Proposaland Manifesto** By Stan VanDerBeek. 1965.

<https://cultureintercomfbaul.wordpress.com/2011/03/15/movie-drome-stan-vanderbeek/>

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. São Paulo: Loyola, 2003.

WEIBEL, Peter. **The Post Media Condition**, 2012. Disponível em <<https://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>> Acesso em janeiro de 2022.

WEINBREN, Grahame. **In the Ocean of Streams of Story**. in: Millennium Film Journal, nº 28. 1995.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. New York: P. Dutton, 1970.

ZIMMERMAN, Eric. **Narrative, Interactivity, Play, and Games**, in First Person: Electronic book review, 2004. Disponível em <<http://electronicbookreview.com/essay/narrative-interactivity-play-and-games/>> Acessado em 19 de nov. de 2021.

Filmografia

A GRUTA. 2010. Directed by Felipe Gontijo.

BANDERSNATCH. 2018. Direção: David Slade. Netflix.

BATMAN: Death in the Family. 2020. Direção: Brandon Vietti.

BUDDY Thunderstruck: The Maybe Pile. 2017. Direção: Harry Chaskin.

CAPTAIN Underpants: Epic Choice-o-rama. 2020. Direção: Todd Grimes.

CARMEN Sandiego: To Steal or Not to Steal. 2020. Direção: Kenny Park, Jos Humphrey. (Animação).

CHAMBRE 666. 1982. Direção: Wim Wenders. Documentário.

CHOICES. 2015. Direção: Jenni Mason.

CHOOSE Your Own Adventure - The Abominable Snowman. 2006. Direção: Bob Doucette. Animação.

DE volta ao quarto 666. 2008. Direção: Gustavo Spolidoro. Documentário.

DETROIT Become a Human. 2018. Quantic Dream. PlayStation.

EARTHQUAKE. 1974. Direção: Mark Robson. (Nascimento do Sensurround)

ERICA. 2019. Direção: Jack Attridge. PlayStation.

FEARFIGHTER / Interactive Horror. 2018. Direção: John Johnson's.

FIVE Dates. 2020. Direção: Paul Raschid.

FIVE Minutes. 2014. Direção: Maximilian Niemann.

HEADSPACE: Unwind Your Mind. 2021. Netflix.

I SAW Black Clouds. 2021. Direção: Iain Ross-McNamee.

I'M Your Man. 1992. Direção: Bob Bejan.

KARMA: The Interactive Movie. 2019. Direção: Saif Ben Ammar, Raya Bouslah.

KINOAUTOMAT. 1967. Direção: Radúz Činčera, Ján Roháč.

MR. Payback: An Interactive Movie. 1995. Direção: Bob Gale.

NETWARS. 2014. Direção: Marcel Kolvenbach.

O GATO de Botas: Trapped in an Epic Tale. 2017. Direção: Roy Burdine, Johnny Castuciano.

POSSIBILIA. 2014. Direção: Daniel Scheinert, Daniel Kwan.

PREMONIÇÃO 3: Versão Interativa. 2006. Direção: James Wong.

SCENT of Mystery. 1960. Direção: Jack Cardiff.

SEANCES. 2016. Direção: Guy Maddin, Evan Johnson.

STRETCH Armstrong: The Breakout. 2018. Direção: Victor Cook, Kevin Altieri, Alan Caldwell, Frank Paur.

SWITCHING: An Interactive Movie. 2003. Direção: Morten Schjødt.

TAKE This Lollipop. 2011. Direção: Jason Zada.

TENDER Loving Care. 1998. Direção: David Wheeler.

THE Boss Baby: Get That Baby! 2020. Direção: Dan Forgiione, Pete Jacobs, Matt Whitlock.

THE Complex. 2020. Direção: Paul Raschid.

THE Last Kids on Earth: Happy Apocalypse to You. 2021. Direção: Steve Rolston.

THE Shapeshifting Detective. 2018. Direção: Tim Cowles.

THE Tingler. 1959. Direção: William Castle.

THIRD Street. Direção: Milo, 2013.

UM assalto com o Markiplier. 2019. Direção: Mark Fischbach.

UNBREAKABLE Kimmy Schmidt: Kimmy vs. the Reverend. 2020. Direção: Claire Scanlon.

VOCÊ Radical: Amnésia. 2021. Direção: Ben Simms.

VOCÊ Radical: Safari. 2021. Direção: Ben Simms.

WELCOME to Pine Point. 2011. Direção: Paul Shoebriidge, Michael Simons.